KNIGHTS
OF THE OLD REPUBLIC

teljes guide

DEUX EX
INVISIBLE WAR

megoldás

BEYOND
GOOD & EVIL

végigjátszás

AJÁNDÉK AKCIÓJÁTÉK
EMERGENCY
FIGHTERS FOR LIFE
MAGYAR NYELVEN!

CD GAMES

2004/1 - FEBRUÁR ▫ 2 CD ▫ ÁRA: 1195 F

DUPLA OLDALSZÁM
VÁLTOZATLAN ÁRON!

10 SZUPER VÉGIGJÁTSZÁS:

- Beyond Good & Evil
- Armed and Dangerous
- Deus Ex: Invisible War
- Star Wars: KOTOR
- Spellforce
- Lords of Everquest
- The Simpsons: Hit and Run
- Legacy of Kain: Defiance
- Desert Rats VS. Afrika Korps
- X2: The Threat

BEMUTATÓK:

- Alpha Black Zero
- Black and White 2

TELJES JÁTÉKOK:

Emergency
Battle for Endor ▫ Mad TV
Diabolitika ▫ Enigma ▫ Fire
Megapop ▫ Fun Racer
Final Soccer

DEMO, VIDEO:

Westerner ▫ BF Vietnam
Deimos Rising ▫ Sims 2
Hitman Contracts ▫ Snowy
The Chickenator ▫ Coliseum

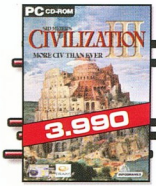
EXTRA:

Battlecraft 1942
Vektor Viktor
SOF2 - ICS 2.0 full
19 teljes retro game
Full util - eXperience

TELJES AJÁNDÉK FPS A KORONGON CUBE

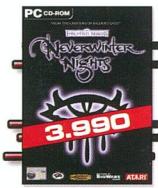
9 771586 737000 00401

GAME EXPRESSZ



CSAK NÁLUNK!

CSAK NÁLUNK!



CSAK NÁLUNK!

CSAK NÁLUNK!

CSAK NÁLUNK!

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

AKCIÓ JÁTÉKOK

	AIKEN'S ARTIFACT	3.990
	APOCALYPTICA	10.990
	AQUANOX	3.990
	AQUANOX 2	7.990
	ARMORED FIST 3	1.490
	BANDITS	4.990
Free	BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12.990
	BF1942 SECRET WEAP. OF WW2	7.490
	BEAM BREAKERS	3.990
	BEYOND GOOD AND EVIL	9.990
	BIONICLE: THE GAME	8.990
	BOND 007 NIGHTFIRE	12.990
	CALL OF DUTY	10.990
	CELEBRITY DEATH MATCH	7.990
	CHASER	7.990
	CHROME	9.990
	COLD ZERO - THE LAST STAND	5.990
	CONFLICT DESERT STORM II.	9.990
	CONFLICT DESERT STORM I.	3.990
	CROC 1. CLASSIC	3.990
	DELTA FORCE 1	1.490
	DELTA FORCE 2	1.990
	DELTA FORCE BLACK HAWK D.	9.990
	DELTA FORCE LAND WARRIOR	1.990
	DELTA FORCE TASK DAGGER	3.990
	DEVASTATION	4.990
	DEVIL INSIDE	990
	DINO CRISIS 2	4.990
Akció	DISNEY: TRON 2.0	6.990
	DUKE NUKEM MANHATTAN PR.	6.990
	EDGE OF CHAOS	2.990
	ENTER THE MATRIX	9.990
	FINDING NEMO ACTION GAME	6.990
	FREEDOM FIGHTERS	11.990
	FREEDOM FORCE	5.990
	GLADIATORS OF ROME	3.990
	GORKY ZERO: BEYOND HONOR	9.990
	GRAND THEFT AUTO 3	6.990
	GRAND THEFT AUTO 3 VICE CITY	10.990
Akció	GREAT ESCAPE	4.990
	GUN METAL	6.990
	HARRY POTTER	11.990
	HARRY POTTER 2	11.990
	HIDDEN & DANGEROUS 2	10.990
	HITMAN 2: SILENT ASSASIN	3.990
	IRONSTORM	3.990
Akció	KEEP THE BALANCE	1.990
Free	KITTY HAWK	1.990
	LOTR: THE RETURN OF THE KING	12.990
	LUCKY LUKE WESTERN FEVER	7.990
	LUFTWAFFE COMMANDER	2.490
	MAFIA	6.990
	MARS!: LETELEPEDÉS...	4.990
	MAX PAYNE 2	10.990
	MOHA: BREAKTHROUGH	7.490
	MOHA: DELUXE	11.990
	METAL GEAR SOLID 2	11.990
	MISSILE COMMANDER	790
	MORTYR	2.990
	OPERATION FLASHPOINT GOTY	5.990
Akció	PINK PANTHER	3.990
Akció	PLANETSIDE	4.990
Akció	PRINCE OF PERSIA: SOT	9.990
	PROJECT IGI	2.990
	RAVEN SHIELD	7.990
	RAYMAN 3.	7.990
	RAYMAN 3. COLLECTOR	7.990
	RAYMAN GOLD	2.490
	ROBOCOP	10.990
Akció	SECRET WEAPONS OVER NORM.	11.990
	SHEEP DOG N' WOLF	1.990
	SNOWBALLZ	1.990
Free	SOLIDER OF FORTUNE 2: GOLD ED.	3.990
Free	SPACE RANGERS	6.990
	SPLINTER CELL COLLECTOR	7.990
	STAR WARS: PHANTOM MENANCE	3.990
	STAR WARS: JEDI ACADEMY	10.990
	STAR WARS: DARK FORCES II	3.990
Akció	STATE OF EMERGENCY	10.990
	STUART LITTLE BIG CITY	2.990
	TACHYON THE FRINGE	1.490
	TAZ WANTED	3.990
	TERMINATOR 3	9.990
	THE BATTLE COLLECTION	8.990
	TOM AND JERRY: IN FISTS OF F.	2.490
Akció	TOMB RAIDER: AOD	7.990
Akció	TOM'S CLANCY SPLINTER CELL	6.990
	UNREAL 2 - THE AWAKENING	9.990
Akció	UNREAL TOURNAMENT 2003	3.990
	VIETCONG	10.990
	WARHAMMER 40000: FIRE WARR.	9.990
Akció	WOLFENSTEIN SPECIAL ED.	3.990
	XIII	8.990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

	AGE OF EMPIRE	2.490
	AGE OF WONDERS: SHADOW M.	10.990
	AIRLINE TYCOON EVOLUTION	1.990
	AIRPORT TYCOON 2	10.990
	AMERICAN CONQUEST	4.990
	AMERICAN CONQUEST + FIGHT B.	9.990
	AMERICAN CONQUEST: FIGHT B.	7.990
	ANNO 1503 THE NEW WORLD	12.990
Free	ANTANT	9.990
	C&C GENERALS	11.990
	C&C GENERALS ZERO HOUR	7.490
Free	C&C GENERALS DELUXE	11.990
	C&C RENEGADE	12.990
	C&C TIBERIAN SUN	3.990
	C&C YURI'S REVENGE	6.990
Akció	CAPITALISM 2.	2.990
	CAR TYCOON	3.990
	CASINO TYCOON	1.990
	CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04	9.990
	CHESSMASTER 6000	2.490
Akció	CIVIL WAR: HISTORY CHANNELS	3.990
	CIVILISATION III: CONQUEST	6.990
Akció	CIVILIZATION 3	3.990
Akció	COMMANDOS 2	2.990
	COMMANDOS 3: DEST. BERLIN	9.990
	COSSACKS - THE ART OF WAR	7.990
	COSSACKS ANTHOLOGY	9.990
	CRAZY FACTORY	1.990
Akció	CULTURES 2 - GATES OF ASGARD	1.990
	DEEP SEA TYCOON	4.990
Akció	DESPERADOS	2.990
	DINO ISLAND	4.990
	DISCIPLES 2.	1.990
	EMPEROR BATTLE FOR DUNE	3.990
	EMPIRES: DAWN OF THE M.W.	9.990
	ETHERLORDS	3.990
	EUROPA 1400 - THE GUILD	3.990
Akció	FAR WEST	1.990
	FIRE CHIEF - LÁNGLOVAGOK	6.990
	FOUR FOUR TWO	2.990
	GLOBAL OPERATIONS	12.990
Akció	GOLEM	990
	GRAND PRIX WORLD	4.490
	HAEGEMONIA	3.990
	HAEGEMONIA - A SOLON HAGY.	3.990
Akció	HEAVEN & HELL	4.990
	HEROES 4 - WINDS OF WAR	5.990
	HEROES4 - THE GATHERING ST.	5.990
	HEROES 4 PACK (ALAP + KIEG)	9.990
	HOTEL GIANT	3.990
	IMPERIALISM 2 - EXCLUSIVE	2.490
Akció	IMPERIUM GALAKTIKA 2.	1.990
	INDUSTRY GIANT	1.990
	INDUSTRY GIANT 2 - ADD ON	7.990
	INDUSTRY GIANT 2	3.990
	INDUSTRY GIANT 2 GOLD	5.990
	KNIGHTS AND MERCHANTS 2	6.990
	KNIGHTS OF THE CROSS	2.990
	KOREA: THE FORGOTTEN CONFL.	6.990
	LORDS OF EVERQUEST (OFF-LINE)	8.990
Free	MAGIC THE GATHEING: BATTLEGR.	9.990
Akció	MASTER OF ORION 3	2.990
	MONOPOLY TYCOON	3.990
Akció	MOON TYCOON	2.990
Akció	NAPOLEON	3.990
	NO MAN'S LAND	9.990
Free	NORTHLAND	9.990
	OUTER RIM	5.990
	PANDORA'S BOX	2.490
	PANZER GENERAL 3	2.490
	PARADISE CRACKED	4.990
	PATRICIAN 2	2.990
	PATRICIAN 3	10.990
	PLATOON - A SZAKASZ	2.990
	POKOLI SZOMSZÉDOK	7.990
	PORT ROYAL	4.990
	RAILROAD TYCOON 3	9.990
	REBELS: PRISON ESCAPE	6.990
Akció	REPUBLIC: THE REVOLUTION	7.990
Akció	ROLLERCOASTER TYCOON 2	3.990
	RC. TYCOON 2 TIME TWISTER	6.990
	S.W.I.N.E	2.990
Akció	SETTLERS III. GOLD	2.490
	SHOGUN TOTAL WAR CLASSIC	3.990
	SHOGUN - MONGOL INVASION	3.990
	SILENT STORM	9.990
	SIM CITY 3000 WORLD EDITION	3.990
	SIM CITY 4	11.990
	SIM CITY 4 RUSH HOUR	7.490
	SOLDIERS OF ANARCHY	3.990
	SPACE COLONY	10.990
	SPELLFORCE	9.990
	STAR WARS: FORCE COMMANDER	3.990
	STRONGHOLD: CRUSHADER	9.990
	THE NATIONS	1.990
	THE PARTNERS	1.990
	THE SIMS ABRAKADABRA	7.490
Akció	THE SIMS DOUBLE DELUXE	7.990
Akció	THE SIMS HOT DATE	4.990
Akció	THE SIMS HOUSE PARTY	4.990
Akció	THE SIMS ON HOLIDAY	4.990
	THE SIMS SUPERSTAR	7.490
	THE SIMS UNLEASHED	7.490
Free	TORTUGA	6.990
	TRAFFIC GIANT GOLD	2.990
	TROPICO 2	9.990
	UFO: AFTERMATH	9.990
	UFO: AFTERMATH SE	10.990
Akció	VEGAS: MAKE IT BIG	6.990
	VIETCONG: FIST ALPHA	6.990
	WAR & PEACE	4.990
Free	WARLORDS IV	12.990
	WILDIFE PARK	7.990
Akció	WORMS 3D	9.990
	WW2: FRONTLINE COMMAND	9.990
	WW3 - BLACK GOLD	1.990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

	A NAGY BALHÉ	1.990
	ALICE CLASSIC	3.990
Akció	ALONE IN THE DARK 4	2.990
	ANOTHER WAR	2.990
Akció	ARCHANGEL	1.990
	ARX FATALIS	3.990
Akció	ATLANTIS II. /4CD	1.990
	BREATH OF FIRE IV	7.490
	BROKEN SWORD 3	9.990
	CASANOVA	1.990
	CHARM OF WAR	10.990
	ENCLAVE	7.990
Free	GOTHIC 2	7.990
	HORIZONS - EMPIRE OF ISTARIA	7.990
	ICEWIND DALE	3.990
	ICEWIND DALE 2	7.990
	ICEWIND DALE_HEART OF WINTER	3.990
	IN MEMORIAM	10.990
	JACK ORLANDO	1.990
	KONUNG 2	6.990
Akció	LAW & ORDER	3.990
Akció	LIONHEART	5.990
	MIDNIGHT NOWHERE	10.990
	MORROWIND	2.990
	MORROWIND GOTY	7.990
	MORROWIND TRIBUNAL	3.990
	MYSTERY OF DRUID	3.990
	NECRONOMICON	3.990
Akció	NEVERWINTER NIGHTS	3.990
	NEVERWINTER NIGHTS - HORDES	7.990
	NEVERWINTER NIGHTS - SHADOWS	7.990
	PIRATES OF THE CARIBBEAN	12.990
	SHADOW OF MEMORIES	9.990
Akció	SHERLOCK HOLMES	2.990
	SILENT HILL 2	9.990

MINDEN MEGKEZDETT 1000 FT-NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

2004 FEBRUÁR 29-IG!

2004 FEBRUÁR 29-IG!

2004 FEBRUÁR 29-IG!

2004 FEBRUÁR 29-IG!

GREAT ESCAPE + CONFLICT DESERT STORM CSAK NÁLUNK!

	SILENT HILL 3	11.990
	SINBAD - LEGEND OF SEVEN SEAS	6.990
	SPELLS OF GOLD	4.990
	STAR WARS: GALAXIES	11.990
	STAR WARS: KOTOR	10.990
	SYBERIA	4.990
	RUNAWAY: ROAD ADVENTURE	9.990
	TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	9.990
	TIME MACHINE	1.990
	ULTIMA ASCENSION	9.990
	ULTIMA ONLINE: THE SECOND AGE	9.990
	URU: AGES BEYOND MYST	8.990
	WIZARDRY 8	4.990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

	AIR COMBAT SIMULATION: LOC ON	9.990
	B 17 FLYING FORTRESS	3.990
	BOWLING U.S.A	790
ÚJDON	COLIN MCRAE RALLY 2	2.490
ÚJDON	COLIN MCRAE RALLY 3	8.990
	COMANCHE 4	3.990
	COMANCHE GOLD	1.490
	COMBAT FLIGHT SIM	2.490
	DESTROYER COMMAND	2.490
ÚJDON	DRIVER	2.990
	F1 CHALLENGE 99-02	11.990
	F-16	1.990
	F-22 LIGHTNING 3	1.990
	FA PREMIER LEAGUE STARS 2001	3.990
	FIFA FOOTBALL 2002	3.990
	FIFA FOOTBALL 2003	3.990
FRISS	FIFA FOOTBALL 2004	11.990
	FLIGHT SIMULATOR 98	2.490
ÚJDON	GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	3.990
	HARD TRUCK	4.990
	HARRY POTTER QUIDDITCH W.C.	11.990
ÚJDON	HELI HEROES	1.990
	HELLCOPTER	990
ÚJDON	INDY CAR	7.990
ÚJDON	INSANE	2.490
	ISS 3	9.990
	KING OF THE ROAD	3.990
	KNIGHT RIDER	4.990
	MIDNIGHT CLUB 2	10.990
	MIDTOWN MADNESS	2.490
	MIG-29	1.990
	MOTOCROSS MADNESS 2	2.490
	NBA LIVE 2003	12.990
FRISS	NBA LIVE 2004	11.990
	NEED FOR SPEED HP2	9.990
	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3.990
	NEED FOR SPEED ROAD CHALL.	3.990
FRISS	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	11.990
	NEXT GENERATION TENNIS	2.990
	NHL 2002	3.990
	NHL 2003 PC	12.990
FRISS	NHL 2004	11.990
	NICKTOONS RACING	2.990
	OUTDOOR SPORTS	790
	PANZER ELITE GOLD EDITION	3.990
	PET RACER	4.990
	PET SOCCER	4.990
ÚJDON	PRO BEACH SOCCER	3.990
	PRO EVOLUTION SOCCER 3	11.990
	PURE PINBALL	4.990
	R. C. CARS	6.990
	RALLY TROPHY	3.990
	RC DAREDEVIL	2.990
	SCREAMER 4X4	990
ÚJDON	SILENT HUNTER 2	2.490
	STAR WARS: EP.I. RACER	3.990
	STAR WARS: ROQUE SQ. 3D	3.990
	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3.990
	STAR WARS: X-WING COLLECTORS	3.990
	TIGER WOODS PGA TOUR 2004	11.990
ÚJDON	TOCA 2. TOURING CARS	2.490
	TOP GUN	7.990
FRISS	TOTAL CLUB MANAGER 2004	10.990
	TRAINZ	2.990
	V RALLY 3	6.990
	YAGER	9.990

VEGYES JÁTÉKOK

	10000 CLIPART ESSENTIAL	1.990
	10000 PHOTOS VOL2	2.990
	4 CHESS GAMES	990
	A SZERENCSE FIAI	1.990
ÚJDON	AIR OFFENSIVE	990
	ALIEN WAR	790
	AUTOCRACY	2.990
	AVENGERS PINBALL	990
	BATTLE ON THE SEA	790
	BUG FIGHTER	790
	CALENDAR MAKER 2	1.990
	CLIPART EDITOR	1.990
	CLOSEAPPROACH	990
	COMP. - BETŰK & SZÁMOK	1.990
	COMP. - GONDOLKOZZ GYORSAN!	1.990
	COMP. - GONDOLKOZZ!	1.990
	COMP. - JÁTSSZ & GONDOLKODJ!	1.990
	COMP. - KIRAKÓK & KIHÍVÁSOK	1.990
	COMP. - LÉGY KREATÍV!	1.990
	COMP. - LOGIKAI JÁTÉKOK	1.990
	COMP. - MATEK	1.990
	COMP. - MEMÓRIA & LOGIKA	1.990
	DARK PEGASUS	790
	DISNEY ATLANTIS:ACTIVITY CENT.	7.990
	DISNEY ATLANTIS:TRIAL BY FIRE	7.990
	DISNEY ULTIMATE RIDE	7.990
	DISNEY: ALADDIN	1.290
	DISNEY: ATLANTIS	1.990
	DISNEY: BEAUTY AND THE BEAST	2.990
ÚJDON	DISNEY: BUG'S LIFE ACTION GAME	990
	DISNEY: BUZZ LIGHTYEAR OF SC.	1.990
	DISNEY: DINOSAUR	1.990
	DISNEY: DMA CARTOON MAKER	2.990
	DISNEY: DONALD QUACK ATTACK	1.990
	DISNEY: EMPEROR'S NEW GROOVE	1.990
	DISNEY: GOOFY SKATEBOARDING	1.990
	DISNEY: JUNGLE BOOK	1.290
	DISNEY: LILO ÉS STICH	2.990
ÚJDON	DISNEY: MAGIC ARTIST 2	990
	DISNEY: MALACKA. A HŐS	2.990
	DISNEY: MONSTERS. INC. AG.	1.990
	DISNEY: PRINCESS FASHION BUT.	1.290
ÚJDON	DISNEY: TARZAN ACTION GAME	990
ÚJDON	DISNEY: TOY STORY 2 AG.	990
ÚJDON	DISNEY: ULTIMADE RIDE COASTER	2.990
	DISNEY: VILLAINS' REVENGE	1.290
	EJAY: SOUND SELECTION 3.	2.990
	FACE DOUGH	990
	FINDING NEMO ACTIVITY CENTER	5.990
	HUGO - A SZAVANNA HŐSEI	3.990
	HUGO - A TERMÉSZET ERŐI	3.990
	HUGO - AZ ÓCEÁN ÁLLATAI	3.990
	HUGO - HAJSZA A FEKETE...	4.990
	HUGO A GONOSZ TÜKÖR	4.990
	HUGO AZ ÚRBEN	3.990
	JUDGE DREDD PINBALL	990
	KARATE 3D	790
	LEGO CREATOR HARRY POTTER 2	7.990
	LOCK N LOAD	4.990
	NATIONAL GEOGR. - CALENDARS	4.990
	NATIONAL GEOGR. - DESIGNS	4.990
	NATIONAL GEOGR. - GREETING C.	4.990
	NATIONAL GEOGR. - PHOTO GALL.	4.990
	NO MEGÁLLJ CSAK	1.990
	NO MEGÁLLJ CSAK 2	4.990
	PINBALL MASTER	2.990
	PUZZLE MASTER 3	2.990
	ROADY RACER	790
	ROSWELL PINBALL	990
	SMILEY FACTORY	990
	SNAKE	990
	SOLITAIRE MASTER 3	2.990
	SPACEBLASTER	790
	TETRIX POWER BLOX	990
	TIMOTHY	1.990
	TÜNDÉRMESÉK	1.990
	ULTIMATE DINOSAUR COLLECTION	1.990
	WILD WHEELS	2.990
	WINGS	790
	ZENFAR	990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

HAMAROSAN MEGÉRKEZIK JEGYEZD ELŐ MÁR MOST!

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 5000 FT ALATT 690 FT, MÍG E FÖLÖTT 990 FT POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME MEDIA KFT ÜZEMELTETI.

Sziasztok!

Megújult erővel és friss emberekkel láttunk neki a 2004-es év első CD GAMES számának készítéséhez, telve új ötletekkel és energiával. A nagy lelkesedés persze annak is köszönhető, hogy az előző számunk igen sikeres volt a körötökben, értékeltétek újító szándékunkat, ami a lap kinézetét, tartalmát és persze nem utolsó sorban a terjedelmét illeti. A hozzánk érkezett visszajelzésekben persze voltak szép szerivel javító szándékú javaslatok is, melyeket már a mostani számunkban is figyelembe vettünk a lap készítésekor.

Ezen hagyományokat követve készült jelen számunk, belezsúfoltunk minden földi jót, amit csak az elmúlt 2 hónap termett. Márpedig igen érdekes időszak végén vagyunk, hiszen a hónap végi nagy roham rengeteg programot produkált, szerencsére nem volt nehéz szemezgetni a termésből. Olyan nevek mellett, mint a Star Wars: Knights of the Old Republic, vagy éppenséggel a Deus Ex második része nem unatkoztunk egy pillanatot sem, izzottak a billentyűzetek, születtek a remekebbnél remekebb írások.

Ráadásképpen útnak indítottuk Segítségnyújtó rovatunkat is, ezentúl a lapban is válaszolunk a hozzánk intézett levelekre, írjatok nyugodtan, ha elakadtok valamelyik játékban. Ha pedig a nekünk szánt egyéb levelek megalkotására kapnátok kedvet, akkor ragadjatok tollat, vagy éppenséggel szövegszerkesztőt, hiszen a következő számunktól induló levelezési rovatunkhoz várjuk leveleiteket. A rovat vezetésére megnyertük a szakma egyik leghíresebb szócsavaróját, Grillo-t, aki nemrégiben még a a PC GURU oldalain riogatta - vérmókusaival együtt - a nagyérdeműt.

Tehát kalandra és programra fel, következzen a mostani CD GAMES.

EDDI

TARTALOM

Bemutatók

5 Black & White 2

6 Alpha Black Zero: Intrepid Protocol

Végigjátszások, Guide-ok

8 Beyond Good & Evil

20 Star Wars: KOTOR

28 Armed and Dangerous

36 Deus Ex: Invisible War

50 Legacy of Kain: Defiance

58 The Simpsons: Hit and Run

Tippek, trükkök

62 Spellforce: The Order of Dawn

66 X2: The Threat

72 Desert Rats VS. Afrika Korps

76 Lords of Everquest

A CD GAMES következő száma 2004. március 26-án jelenik meg, teljes játékunk pedig a Septerra Core: Legacy of the Creator című játék lesz, mely sikeresen ötvözi a kalandjátékok hangulatát a stratégiák összetettségével.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913
e-mail: cdgames@cdgames.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 239-7913

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Kossuth Nyomda

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon: Beyond Good & Evil

BLACK AND WHITE 2

A Black and White első részének érkezését nagy felhajtás előzte meg. Mindenki valami teljesen újat várt Peter Molyneux-tól és a Lionhead Studios csapatától. A várva várt produktum azonban csak egy részét váltotta be az ígéreteknek, egy kis csalódást okozva ezzel a rajongóknak. Ennek lassan már három éve, de újjáéledni látszik a remény, ugyanis készülőben van a folytatás.

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: Lionhead Studios**
- **Kiadó: Electronic Arts**
- **Megjelenés: 2004-II-félév**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: http://www.bwgame.com**

Mint azt már megszokhattuk Peter Molyneux legtöbb játékában, a Black and White 2-ben is egy isten bőrébe bújunk, hogy az egyszerű halandók életét egyengessük. A hatalom és a döntés joga a mi kezünkben van, így csak rajtunk múlik, hogy a jó vagy esetleg a rossz szerepét találjuk szimpatikusabbnak. Peter az eredeti tervek szerint egy öt részből álló Black and White sorozatot képzelt el, azonban a második rész ötlete csak 2002 elején kezdett körvonalazódni. Különösen nagy figyelmet szenteltek a fórumokon elhangzott ötletek és javaslatok megvitatásának, hogy ezúttal sikerüljön pontosan azt nyújtani a játékosok számára, amit ők valójában várnak a programtól. Felkérték John McLean-Foremant a történet kidolgozásához, majd az egész csapat elvonult egy csöndes helyre távol az irodától, hogy részleteiben végiggondolják és megtervezzék a folytatást. Számtalan apró változás várható az új részben: teremtett lényünk egy személyben helyettesít majd egy egész hadsereget, az emberek sokkal jobban fognak hasonlítani rivalizáló felekre, mintsem békés polgárokra, és a történet is jobban fog illeszkedni a játékhoz. Ez csak néhány kiragadott példa volt abból a hosszú listából, amelyet a Lionhead Studios megvalósításul tűzött ki önmaga számára.

A legtöbb játékos számára az általunk életre keltett teremtmény volt az első rész talán legmeghatározóbb újítása. A hatalmas állatok egy csodás felsőbbrendű lény tökéletes benyomását keltették, akik néha kicsit túlságosan is oktalanul cselekedtek. Folyamatos odafigyelést igényeltek, ha el akartuk kerülni, hogy degeszre egye magát, vagy éppen az ellenkezőjét csinálja, mint amit mi elvárnánk tőle. Az új, továbbfejlesztett mesterséges intelligenciának köszönhetően ezen gondjaink is orvosolva lesznek, teremtményünk tudatosan, és leginkább ésszerűen fog cselekedni, még akkor is, ha a folyamatos felügyelet akár hosszabb időre is megszűnik. A játék fizikai motorja is jelentős változáson ment keresztül. Az első részben előre tárolt animációk voltak társítva teremtményünk bizonyos cselekedeteihez, melyekre a külső fizikai tényezők nem voltak hatással. Az új koncepció szerint megszűnik az ilyen téren tapasztalható interakció hiánya, és helyét egy olyan fizikai rendszer veszi át, amely folyamatosan hatással van minden cselekedetünkre. Egy egyszerű - ám abszurd - példa: ha kedvencünk éppen a táplálkozás örömeit élvezi, és időközben villámcsapás érné, akkor meg fogja szakítani eredeti tevékenységét, hogy megkeresse az istennyila forrását (feltételezve, hogy az nem csupán ok nélkül, a tiszta égboltból csapott belé). Az állatok kidolgozottságában is igyekeznek felülmúlni önmagukat, csupán a lények arca húsz különböző izmot foglal magában. Az ilyen fokú részletesség lehetővé teszi az érzelmek széles skálán történő megjelenítését, illetve teljesen egyedi stílusok kialakítását. Minden lény a saját stílusának és jellemének megfelelően fogja végrehajtani a rábízott tevékenységeket.

Az első rész sokat emlegetett problémája az „isteni" érzés hiánya volt. A fejlesztők hajlandóságot mutatnak változtatni a program ezen aspektusában is. Egy valódi "istenszimulátor" akkor sikeres, ha valóban istennek érezzük magunkat a játék keretein belül. Az ígéretek szerint a falusi emberek reagálni fognak minden cselekedetünkre, így tükröződik majd a világban isteni jellemünk. Két eltérő út áll majd rendelkezésünkre, hogy megszerezzük az uralmat a világ felett. Azok, akik a békés megoldásokat részesítik előnyben nyugodtan építkezhetnek, és megpróbálhatják az ellenséges falu lakóit a sajátjukba csábítani, ezáltal gyengítve az ellent. Aki esetleg mégsem a béke híve, az a jól bevált módszer szerint erőszakkal is megpróbálhatja elérni céljait. A programozók mindkét esetben megpróbálják élethűen szimulálni az adott világ, és aktuális ellenfeleink reakcióit. Sok apró részlet még mindig vita tárgyát képezi, például hogy megengedett legyen-e gyerekek besorozása, katonának való felhasználása. Minden bizonnyal erre, és az ehhez hasonló kérdésekre is megkapjuk a választ, amikor Peter Molyneux és csapata elkészül a Black and White 2. részével. Azt hogy ez pontosan mikor fog bekövetkezni, még senki sem tudja. Okulva az első rész évekig tartó kálváriájából csak remélni tudjuk, hogy a történelem nem ismétli meg önmagát, és mi megkapjuk isteni státuszunkat, még a 2004-es év folyamán.

Bobby

ALPHA BLACK ZERO: INTREPID PROTOCOL

A taktikai shooterek az utóbbi évek egyik legjobban kedvelt „First Person Shooter" alkategóriájává váltak. Felváltották az alacsony intelligenciát igénylő Doom-klónokat egy adag pluszt hozzáadva ezzel a kissé megszürkült FPS-állományhoz. Erre a területre próbál meg betörni a holland Khaeon fiatal csapata.

- **CD Link:**

- **Fejlesztő:** Khaeon
- **Kiadó:** Playlogic International
- **Megjelenés:** 2004-I-félév
- **Kategória:** Akció

- **Honlap:** http://www.alpha-black-zero.com//

Az Alpha Black Zero a távoli jövőben játszódik, 2366-ban, amikor az emberiség már javában kolonizálja a távoli naprendszereket. Kyle Hardlaw hadnagy bőrébe bújhatunk, aki egy kisebb elit katonákból álló csoport parancsnoka. A csoport feladata bármilyen harci körülmények között való helytállás, illetve fellázadt bolygókon történő politikai helyzetrendezés, adott esetben teljesen elszigetelve a külvilágtól. A történet egy veszélytelennek éppen nem mondható rutinfeladattal kezdődik, ami egy váratlan ellenfél megjelenésének köszönhetően gyökeresen megváltoztatja eredeti céljainkat.

A program a jól megszokott belső nézet helyett inkább a „nézd a hátam" perspektívát preferálja, hogy jobban szemléltesse a csapat összetartozását. Mindezek mellett, ha pontosan célzásra lenne szükségünk, akkor a kamera a vállunk fölé vándorol majd, ahogyan azt már a Splinter Cell esetében megszokhattuk. Akit még mindig zavarna a külső nézőpont, az se legyen elkeseredve, ugyanis a játék stílusából adódóan ez inkább segítségünkre lesz, mintsem hátráltatna minket. A megszokott „rohanunk és írtunk mindent" játékokban lévő főhősorientált megközelítés helyett az Alpha Black Zero a környezetünkre összpontosítja majd a figyelmet. Meggondolatlan akcióink rövid úton a teljes csapat elhalálozását fogják eredményezni. Csapatorientált játékként lehetőségünk adódik valamennyi katonánk irányítására és felszerelésére. Feladataink széles skálán mozognak, túszok kiszabadításától kezdve a lopakodáson át egészen a nagy létszámú frontális ütközetekig. Minden küldetés végrehajtható lesz egyjátékos módban és - az általam az utóbbi időben igencsak hiányolt - kooperatív módban is.

A készítők ígérete szerint egy magával ragadó történet részesei leszünk, mely igazi csemegeként fog hatni a sci-fi kedvelők számára. A kerettörténet kialakítására nagy hatással volt az angol SF-író, Peter F. Hamilton és az általa írt Night's Dawn-trilógia. Mindezek mellé társultak természetesen a szokásos kedvencek, úgy mint az Aliens, vagy a Starship Troopers. A jövőbeli világ hátteréül aktuális politikai és gazdasági problémákat használtak fel az alkotók. Minden újonnan felfedezett planéta kalapács alá kerül, hogy a terraformálással foglalkozó óriáscégek megvásárolhassák őket, majd a telepesek tucatjait küldjék ki, hogy azok lakhatóvá tegyék a bolygót. Ha a terraformálás az előírtak szerint végbemegy, és a bolygó megfelelően stabil gazdasággal illetve politikai háttérrel rendelkezik, akkor szabad az út a SolGov bolygóközi tanácsához való csatlakozás felé. Mint általában minden körülmény között, a jövőben is lesznek eltérő gaz-

dagságú, tehetős illetve teljesen szegény planéták is. A gazdag bolygók politikai és gazdasági élete összefonódik, ennek folyományaként kirekesztik a kevésbé tehetőseket, ugyanakkor ráerőltetik a galaktikus törvényeket azokra. Ahogyan az ilyenkor lenni szokott, a szegények fellázadnak és háborút kezdeményeznek másokkal szemben a tarthatatlan éhínség és kilátástalanság miatt. Ezt a helyzetet használják fel a különböző bűnöző csoportok, hogy irányításuk alá vegyék a már eleve meggyengült bolygókat. A galaktikus közösség más néven SolGov (Sol Government) lassan tudtára ébred a sebezhetőségének. Katonai és politikai erőforrásokkal gazdagon rendelkeznek, de a rosszul - és csak részben - terraformált bolygókon eluralkodó diktatúra és terrorizmus többé már nem hagyható figyelmen kívül. A nyílt fellépés helyett inkább egy kevésbé látványos alternatív megoldás után néznek. A megváltozott hadviselésnek megfelelően jól képzett férfiak és nők kisebb csoportjából megalakul az E.T.I. (External Tactics Initiative), mely leginkább a jövő SWAT-jának felel meg. A játékos a legelső E.T.I. csapatok egyikének, az Alpha Black Zerónak a tagja. Egy átlagos VIP-tússzabadítás alkalmával a küldetés váratlan fordulatot vesz, az egész csapat egy ismeretlen és ellenséges planétán találja magát lőszer, élelem és mindenfajta egyéb támogatás nélkül. Ettől kezdve a csapatnak az Intrepid-protokollnak megfelelően kell eljárnia, amely nagyjából annyit tesz, hogy dacolva minden veszéllyel, a bolygóközi biztonságot kell garantálniuk. Miközben ezen feladatukat próbálnák meg teljesíteni, váratlanul egy mélyen gyökerező összeesküvés kellős közepén találják magukat, mely visszavezeti a csapatot a SolGov rendszer szívébe, ahol sikeresen megállítják az összeesküvőket. Mi ezen a ponton csatlakozunk a játékhoz Kyle Hardlaw hadnagy személyében, akit a SolGov éppen népírtással vádol az Intrepid-küldetés alatt végbement események miatt. A mi feladatunk Hardlaw ártatlanságának a bebizonyítása, amit az Intrepid misszió lépésről-lépésre történő újrajátszásával tehetünk meg. Minden pálya teljesítése után a bírák megvizsgálják az általunk begyűjtött bizonyítékokat, melyek ártatlanságunkat hivatottak szavatolni.

A játék során a SolGov-univerzum több különböző helyére juthatunk el, melyek igen eltérőek lesznek

mind látványilag, mind pedig az ott élő emberek kultúrája terén. Első küldetéseink az Izanagi-rendszer két bolygóján a Fuchiyamán és a Shihen zajlanak. Mindkét planéta lezüllött kolonistákkal van tele, akiket a bolygót eredetileg terraformáló cég elbocsátott, a SolGov pedig soha emberszámba sem vett. Ezek a lakosok már tíz generáció óta élnek az éppen csak lakható helyen, és múltjuknak köszönhetően nem fogadják kitörő lelkesedéssel egy SolGov-katonákból álló csoport érkezését. Későbbi feladataink során eljuthatunk orbitális űrállomásokra, gyártelepekre a Typhon Baachon és a Leonidis Halóra is. Ez utóbbi egy gigantikus amerikai-orosz űrlétesítmény, mely a Föld körül kering orbitális pályán. Maga a bíróság a SolGov központjában a Marson ülésezik. A SolGov belső rendszereinek védelme illetve katonai erőinek nagy része is ide koncentrálódik. A bolygó az arab kultúra bizonyos jegyeit hordozza magán, ezáltal szimbolizálva, hogy a távoli jövő nem feltétlenül a most meglévő nyugati társadalom alapjaira fog épülni.

A program elsősorban harcközpontú lesz, de ugyanakkor nagy hangsúlyt fektet majd a megfelelő taktikai hadviselésre is. Egyjátékos mód esetén társainknak nem áll módjában elhalálozni, viszont komoly sérüléseket szerezhetnek, melyek képtelenné teszi őket, hogy a későbbiek során a segítségünkre siessenek. Amennyiben nem figyelünk oda társaink egészségi állapotára, úgy a következő küldetést egy meglehetősen gyenge csapattal kezdjük, ami hosszú távon saját életünket fogja indirekt módon veszélyeztetni. Minden küldetés megkezdése előtt alkalmunk lesz kiválasztani a számunkra megfelelő fegyvereket. A program ilyen esetben is megpróbál majd segítségünkre lenni hasznos tanácsokkal, de ez nem jelenti azt, hogy azok feltétlenül jók is lesznek számunkra, mivel minden feladat több eltérő módon is teljesíthető lesz. Fegyverek terén a szokásos „pisztolytól az ágyúig"-arzenál áll majd rendelkezésünkre.

Ellenfeleink között megtalálható lesz mind a képzett katona, mind az újonc, illetve kolonista gerillák és óriáscégek halálszakaszai is. Érdekes lesz az ellenfelek adott szituációban történő viselkedése: a fejlesztők elmondása szerint minden ellenfelünk az adott szituációhoz és társai moráljához mérten fog cselekedni. Lesznek, akik vezérük bukása után egyszerűen elmenekülnek, hogy egy másik erős csoporthoz csatlakozzanak, de az is elképzelhető, hogy önmaguk próbálnak meg minket csapdába csalni olyan helyeken, melyeket kifejezetten jól ismernek. Az ellenséges AI megtervezésénél a legfőbb szempont a megfelelő intelligencia szintjének beállítása volt. Ha a játékos elég leleményesnek találja az ellenfeleket, akkor felesleges magasabb szintre állítani az AI-t, mert az csak kevésbé élvezetessé fogja tenni számára a játékot.

A missziók tervezésénél elsődleges szempont az egyediség volt. Napjainkban egyre több játékfejlesztő esik az ismétlés „népszerű" hibájába, ami hosszú távon nagymértékben csökkenti a játék által nyújtott élvezeteket. A második legfontosabb dolog a feladatok túlzott nehézsége által keltett frusztráció elkerülése volt. Megpróbáltak kellően kiegyensúlyozott pályákat alkotni, melyek lehetőség szerint végigvihetőek több órányi folyamatos játékkal, akár egyetlen elhalálozás nélkül is, és nem kényszerítenek folyamatos gyorstöltésre minket.

A játék motorjaként a Croteam által fejlesztett, és sokak által kedvelt Serious Sam-engine szolgál. Ez lehetőséget nyújt a programozóknak nagy külső terek részletes ábrázolására, és az Alpha Black Zeróhoz szükséges egyedi módosítások elvégzésére. Ehhez hozzáadódik a SS-motor speciális tulajdonsága, mely tucatnyi ellenség egy időben történő megjelenítésében jeleskedik, és már körvonalazódhat is bennünk a végtermék vizuális orgiája. Mindezek futtatásához Pentium 4 vagy vele egyenrangú processzorra és egy 32 Mb-os T&L-képességekkel rendelkező grafikus kártyára lesz szükségünk.

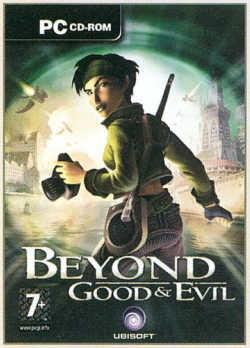
Igaz hogy a játék még el sem készült, de a készítők már be is jelentették a folytatást Alpha Black Zero 2 néven. Mi egyelőre még ne szaladjunk ennyire előre az időben, és először várjuk meg hogyan is alakul majd az első rész, meszszemenőbb következtetéseket később is rá-érünk levonni az esetleges folytatásról. Ha a Khaeon csapatának sikerül minden ígéretét a beharangozottak szerint megvalósítania, akkor a taktikai shooterek palettája egy igen értékes darabbal fog bővülni valamikor 2004 első felében.

Bobby

BEYOND GOOD & EVIL

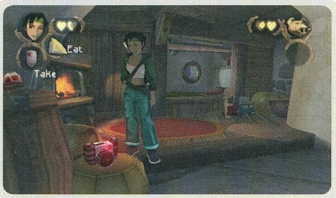
Egy megdöntésre váró rendszer. Egy titkos, földalatti ellenállási csoport. A lakosságot védelmező különleges, katonai alakulat. És egy másik rendszerből érkező ellenséges faj, mely a bolygó leigázására készül. És hogy mindezt hogyan, miként köti össze egy világítótorony lakója, az kiderül, ha végigjátszod a Beyond Good & Evil című játékot.

- **CD Link: FAQ, Trainer, Háttérkép**
- **Fejlesztő: Ubi Soft**
- **Kiadó: Ubi Soft**
- **Megjelenés: 2003-December-05**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: http://beyond-goodevil.com**



Most szívesen lennék Michel Ancel, vagy éppen Yves Guillemot helyében - hiszen a kettejük munkájának, és tehetségének köszönhető, hogy a 2003-as év talán legnagyobb meglepetésének, a címszereplő játéknak ekkora átütő sikere lehetett. A fent említett két úrnak amúgy is van mit a tejbe aprítani, hisz míg előbbinek köszönhetően 1994-ben olyan karakterrel gazdagodott a játékvilág, mint Rayman, addig Mr. Guillemot négy testvérével egyetemben 1986-ban egyenesen alapítója volt az igencsak jól menő Ubi Softnak. Nyerő párosnak tűnnek tehát ők ketten - ennyi kreativitást, és ötletet régen hordott már magában játékfejlesztő, mint amennyit az évek során tőlük tapasztalhattunk.

A Beyond Good & Evil 3 CD-nyi terjedelme, és körülbelül 20 órát igénylő játékideje igazán remek kikapcsolódás volt a karácsonyi szünetben - ennek eredményeképpen láthatjátok ezt a minden részletre kiterjedő végigjátszást, melyben az összes titkos helyet, tárgyat, és eszközt felsoroljuk (és ezekkel dugig rakták a szemfüles játékosok számára a pályákat). Természetesen ezek közül rengeteg olyan feladat van, amelyet nem kötelező végrehajtani, és másodjára már akár 3-4 óra alatt is végig lehet a programon szaladni, ezért az extrákat külön lebontva találjátok, és a lényegre koncentráló leírást pedig a következő oldalak fő szövegeként találjátok.



Röviden az irányításról, aztán kezdődhet is a kalandozás a System 4 bolygórendszerben! Az egér + billentyűzet harmonikus együttműködését prezentálja nekünk a program - az irányítás a külső nézetes mászkálós játékokhoz hasonlóan: W, S, A, D gombkombinációkkal történik, az egérrel pedig a tér 360 fokában nézelődhetünk. A képernyő bal felső sarkában található piktogramok közül a szívecskék az életerőnket jelzik, az alant található kis ikon pedig az aktuális tárgy (energia-visszaállító csomag, kódkártya) képét mutatja. Ezt váltani a 2-3 gombokkal, használni pedig a Q lenyomásával tudod majd. A TAB a térképet, míg az Escape a beállító menüt, és Inventory listát hozza be. Innen tudod majd elolvasni az elektronikus leveleidet, de ha egy másik karakter is veled tart utazásodkor, akkor vele is ezen képernyő segítségével csereberélhetsz. Az ugrás, guggolás még mint járulékos megoldás a jobb egérgomb, illetve CTRL billentyűkre deklarálódtak - a későbbiekben megtalálható légpárnás hajó pedig Jadehez, a főszereplőhöz hasonlatosan irányítható. Természetesen a billentyűzet kiosztása meg is változtatható.

Egyszer volt, hol nem volt...

...volt egyszer egy csillagrendszer. A csillagrendszert System 4-nek hívták, a történetünk középpontjában álló bolygót pedig Hillys-nek. Az egyébként végletekig békés helyet, és úgy az egész univerzumot megtámadó, DomZ fajt a galaxis milíciája, az Alpha Sections próbálja megfékezni - több-kevesebb sikerrel. A mai nap azonban teljesen eltért a többitől...

A horizonton lenyugvó nappal a háttérben keresve sem találhatna kellemesebb időpontot az ember a meditálásra. Az öreg világítótorony szigetén álló hatalmas lombú fa tövében ücsörögve kicsit megfeledkezhetünk a rohanó hétköznapokról, az élet, és a galaxist fenyegető mindennapos veszélyről - és a tenger felől érkező lágy fuvallattal elszállhatunk valahová messzire, egy békés tájra. Ez a nap azonban mást is hozott - nem csak békét. A szokásosnak mondható támadás ezúttal sem maradt el, erre Kehck tábornok, az Alpha Forces parancsnoka figyelmeztet csillagközi tévéinterjújában - nekünk pedig félbehagyva meditációnkat, a világítótorony felé rohanva, a velünk élő gyerekek épségére kell feltétlen figyelmet fordítanunk.

Lighthouse

A biztos védelmet jelentő világítótorony most az Optima rendszernek köszönhetően bizonytalan támaszpontja lesz életednek - a fizetés hiányában kikapcsolt áram nélkül nem sikerül bekapcsolni az elektromos védőpajzsot. Nagy a baj, sűrűn potyognak az égből az idegen eredetű meteoritok... ...vagy ezek már a DomZ-ok?! A kérdés megválaszolására nincs elég idő, hiszen a gyerekek az idegenek fogságába estek! A földről felkapott tüzes bottal gyorsan rendet is csapsz közöttük, majd miután egy fémes szerkezet a föld mélyébe húz, elveszted az eszméletedet.

Pey'j csatakiáltására ébredsz, majd miután a kezedbe hajítja csatabotodat, a Dai-jo-t, kezd el nyomva tartani az egér bal gombját, és kellő idő után elengedve, a felizzott fegyverrel kiverekedheted magad szorult helyzetedből. Első főellenfeleddel rögtön szembe is találod magad - miután bevillant néhány epizód az emlékeid mélyéből -, legyőzéséhez pedig nem kell mást tenned, mint az előbbiekben megismert technikával (egérgomb nyomva tartásával kifejtett koncentrált suhintás) betámadnod a nagy szemet. Miután kiütötted a védelmére felhúzott falat, el-

kezdheted gyorsan csépelni- egészen addig, míg újra fel nem húzza bástyáit. Óvatosan lavírozz a néha fel-felizzó lézercsíkjai tüze elől, majd pár odapakolt botvég után beadja a kulcsot. Az utána maradt gyöngyszemet az övedre csatolt szkenner és beprogramozott „arca", Secundo azonnal ellenőrzi: ez fog fizetőeszközként szolgálni a feketepiacon történő vásárlásaid során.
A nagy elánnal megérkező Alpha csapat pedig diadalittasan jelenti, hogy megtisztította a területet.

A felszínre érve elveszted eszméletedet, és a világítótoronyban ébredsz. Itt szembesülhetsz a lehangoló helyzettel: se áram, se pénz, se meló - szinte kilátástalan szituáció. A helyzet azonban korántsem olyan lehangoló, mint amilyennek tűnik, legalábbis Secundo szerint, aki a Science Center című lapnál dolgozó ismerősével történő beszélgetés után munkalehetőséget kínál Jade számára: a bolygón élő állatok lefotózásával értékes creditekkel növelheti galaktikus folyószámláját. Az ajánlat kedvező, és tulajdonképpen sokat sem kell dolgozni, így értelemszerűen elvállalod - már csak fel kell venned a hordón található fényképezőgépet. A kezelés nem lesz nehéz: a Shift billentyű lenyomásával válthatsz fényképező módba, majd a W, illetve S gombokkal közelíthetsz, illetve távolíthatsz a célpontodról. Az első 8 állat lefényképezése után egy jobb minőségű zoomot is kapsz, utána pedig majd gyöngyökért is folyik a természetfotózás.

Hogy visszaállítsd az áramszolgáltatást, gyorsan le kell fényképezned 2 fajt, s az érték kapott pénzből kifizetheted az Optima-számládat. Könnyen találsz alanyt (de ha bármi problémád lenne, olvasd el a teljes listát a fotóalanyokról, amelyet külön mellékeltünk). A világítótorony körüli védőpajzsot a bejárat mellett található konzollal kapcsolhatod be - majd miután ez megtörtént, Pey'j is jelzi, hogy beszélni szeretne velünk. Kövesd az apró robotot a hangáron keresztül a műhelybe, ahol a rendbehozott berendezésen már nézheted is a frissen itt hagyott diszk tartalmát.

A megbízás egy bizonyos Mr. De Castellactól érkezett, aki a Black Isle nevű helyen szeretne találkozni veled, hogy tovább informáljon arról a munkáról, amely közvetítője szerint busásan jövedelmez majd. Mindebben csupán egyetlen dolog akadályoz meg: a légpárnás hajód, finoman szólva kicsit lehasznált állapota. Ezt a hangárban akár saját magad is leellenőrizheted, ahol éppen Pey'j próbál életet lehelni beléje valahogy. Szedd össze az asztalról a javítócsomagokat, majd társad segítségét kérve told oda az energiaforrást a stég végébe. A kábelek kapcsolódása után némi energia áramlik a hajóba, ami így már indulásra kész - szállj be, és fuss ki az öbölbe.

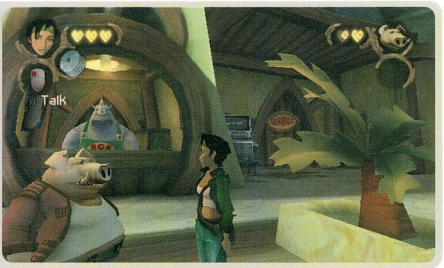
További lehetőségeid a világítótoronyban és környékén: az emeleten található kutyus felpiszkálásával egy kisebbfajta játékot játszhatsz vele - ha sikerül elkapnod, egy, a teljes energiát visszaállító K-bups csomagot szerezhetsz tőle. A későbbiekben ez nem számít majd nagy dolognak, de a játék elején még nagy szükséged lehet az ilyen ingyen szerzett apróságokra. Szintén az emeleten veheted fel először a PA1 nevű szerkezetet, mely a teljes energiaszintedet növeli meg 1 értékkel - a játék végére összesen 16 darabnyi életerőcsíkkal rendelkezhetsz.

Mammago Garage

Első úticélod a rinocéroszok által fenntartott üzembe vezessen, ahol mindent megkaphat az ember - csak győzze megfizetni.
A Mammago Garázs közvetlenül a világítótorony szigetével szemben található, és amúgy sem lesz nehéz eltéveszteni, ha használod az E betűvel előhívható iránytűdet. A nem várt fordulat már az első percekben bekövetkezik. Pár száz méter megtétele után a hajód ugyanis felmondja a szolgálatot. Még szerencse, hogy a „jamaicai" rinocéroszok igen figyelmesek vevőikkel szemben, és vontatóhajót küldenek megmentésedre.

Ez a hely központi szerepet játszik majd a játék során, hiszen innen szerezheted be az összes szükséges technikai felszerelést, melyeket a légpárnás hajódra applikálhatsz. Ez nem csak luxuslehetőség, mert lesznek olyan pályarészek, illetve területek, ahová csak és kizárólag akkor juthatsz be, ha Mammago Garázsban megveszed a hozzá szükséges technikai ketyeréket. Ez, pedig ha pénzbe nem is, de igazgyöngyökbe fog kerülni. Ezért is kell gyűjtened a különböző forrásokból elérhető gyöngyöket, melyekből jelen pillanatban az az egy darab van, amit az első DomZ ellenségből vertél ki. Ezt felhasználva be is ruházhatsz egy sugárhajtású motorba, amellyel némileg gyorsabban haladhatsz az átlagosnál, amennyiben nyomva tartod a Space gombot. A belső szobákban még vásárolhatsz az itt felállított automatákból, illetve kimentheted az állást a külső konzol segítségével, majd elhagyhatod a bolt területét.

Ahogy kihajózol Mammago garázsából bolygóközi riadó lép életbe, és egy DomZ támadás kellős közepén találhatod magad. Pánikra semmi ok: gépedben az új hajtómű, siman lepipálsz bárkit. Vedd fel a ritmust az előtted kígyózó, csontvázszerű angolnával, és folyamatosan tartsd tűz alatt. Ahogy mögötte haladva lövöd le a porcikáit, és kerülgeted az általa szórt robbanó tölteteket, egyre kisebb és kisebb állatot varázsolsz az eleinte hosszú idegenből. Nem kell sokat vesződni vele, és hamarosan átadhatod az enyészetnek a hosszúkás állatot. A helyén maradt gyönggyel gazdagodva pedig a város irányába fordíthatod a hajókormányt.



Black Isle

A következőkben a Fekete Szigetre kell eljutnod minél hamarabb, hiszen ott várakozik Mr. De Castellac, és az egyelőre még ismeretlen megbízása. Ehhez át kell hajóznod a Mammago mögött fekvő városon - ennek bebarangolásával később foglalkozunk. Haladj át rajta egyenesen, majd az újbóli nyílt vízen célozd be a térkép szerinti legészakibb szigetecskét. Itt bedokkolva már meg is kapod a megbízást: a DomZ faj egy ritka példánya a bányamélyi tárnákban telepedett meg. Erről kér fotografikus bizonyítékot Mr. De Castellac, aki siker esetén nem lesz szűkmarkú veled. Ments egyet a konzolnál, és lépj be a bánya területére.

Az első teremből csapatmunka révén juthatsz tovább: Pey'j-nek és Jade-nek egyszerre kell ráállnia a faajtó előtti páros nyílra - ekkor nyílik meg az átjáró a következő terembe. Itt Pey'j beavat egy két éve titokban tartott fejlesztésébe: a cipőjébe rejtett energiamezők segítségével jóval magasabbra emelkedhet, mint bárki - a szerkezet azonban egy kicsit még javításra szorul, ezért rendeltetésének megfelelően egyelőre nem használható. Arra viszont bőven jó lesz, hogy a „nyomógombra" ugorva, téged kilőjön az egy szinttel feljebb található hídra. Itt a nem messze található fogaskerék elforgatásával leereszthetted azt a hidat, melynek segítségével Pey'j is követni tud az emeletre, majd átfutva a túloldalra vezető hídon, a lenti zsákutcába. Illetve, csak elsőre tűnik annak, hiszen egy kis trükk bevetésével hamar kitalálhatsz belőle. Először is fotózd le a bánya térképét a táblárol, majd az analizátor segítségével alakíttasd át háromdimenziós képpé. Másodszor pedig Pey'j szupertámadását igénybe véve döngettesd meg a földet a makfejszerű, földön heverő élőlény körül, hogy a belőle felemelkedő gubót elütve felrobbantsd az útban álló dobozokat. A falon lévő, lila, áttetsző tapogatójú gumót háromszor kell megütni, hogy összelapuljon. Amik kipotyognak belőle, azok a bank által keresett kristálydarabkák, 5 creditet érnek darabonként. A továbbjutáshoz jobb kéz felé told a robbanóanyaggal teli csillét a hídhoz közel, majd a „mákgombát" kilövve másszatok fel társaddal az emeletre. Itt győzd le a rád támadó óriási szitakötőt, majd told a csillét a falhoz közelebb. A sarokban található fogaskerék elforgatásával leengedted azt a hidat, amely a következő terembe juttat.

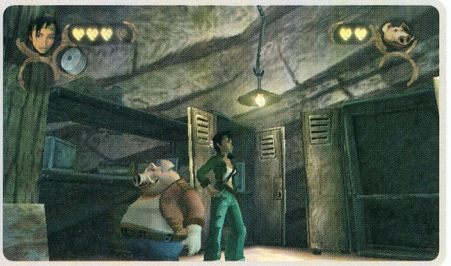
A rövid folyosón feltűnő lényeken áthámozva magad, álljatok rá a dupla nyílas gombokra, majd a raktárnak is beillő szobából vedd fel a csavarkulcsot a szekrényből, és add is oda Pey'j-nek, aki használ is veszi a kijárat kifeszítésében. Ezen az úton visszajutsz az előbbi terembe, majd egészen visszsza kell menj az első tárnába, ahol felrobbantottad az első hidat, hiszen az itt lévő lezárt terület most már nyitható a csavarkulcs segítségével. Az öröm azonban nem lehet hosszú távú: máris újabb akadály állja továbbjutások útját: egy vékony eresz, melyen csak Te férsz át - malac bácsi parkoló pályára kényszerül. Fuss fel az emelkedőre, és told el a csillét a lejtő felé, majd a gomba mögött megállva kérj egy földöngetést

Pey'j-től. Miután ezzel megkínáltad a bányakocsit, és annak tartalma lerobbantotta a hidat, már jön is a segítség, hogy felrepítsen az ajtó tetejére a két gomb segítségével. Huppanj be a szobába, és a kapcsolótáblát megzörgetve hamarosan helyreállíthatod az áramellátást. Ezután az ajtó melletti gomb segítségével már beereszthetted a barátodat is, aki a védőrácsnak nekiesve már nyitja is a kijáratot jelentő járatot.

Egy rövid körfolyosón találod magad, ahol ismeretlen lények ugranak a nyakadba a barlangokból. Intézzétek el őket, majd a szemközt található fogaskerék segítségével szintezd ki a liftet, hogy befuthass a bánya legmélyebb pontjához vezető alagútba. Néhány lila gubót megcsapkodva hamar a kívánt üregben találhatod magad. A célállomáson már csak be kell fókuszálnod a hím és nőstény ideeneket (egyszerre legyenek a képen), majd ellőnöd a blendekioldó gombot. A kép természetesen Mr. De Castellac tulajdona lesz - előbb azonban ki kell még jutnod a frissen megjelent szörny karmai közül! A harmadik főellenfél már jobban próbára teszi a reflexeidet, mint tette azt az előző kettő, úgyhogy alsóneműket felkötni, izzadságtól felkenni… A repkedő szitakötő és angolna keresztezéséből előállított állat kétféle támadásra képes: feje elkezd forogni, közben savlabdákat fog köpködni, de ilyenkor vigyázni kell a fejét díszítő tüskékre is a közelében, de szívesen száll fel, és szórja ránk az áldást a levegőből is. Ez utóbbi ellen tehetetlen vagy - mindösszesen csak elfuthatsz előle, de legalább addig sem sérülsz. Az előbbi viszont kijátszható: Pey'j segítségével megállíthatod az ellenfél forgását, s amíg ő kábulatában nem védekezik odasózhatsz neki párat a fegyvereddel.

A jutalmul járó gyöngy felvétele után megjelenik a fekete limuzin, és a sofőr hihetetlen bejelentést tesz: nem is létezik Mr. De Castellac. Az egész feladat egy szituációs teszt volt, amelyet az IRIS Network, vagyis az illegális ellenállócsoport szervezett. Kontaktod, Hahn is eme csoport tagja, s mint kiszemelt ügynököt, téged vizsgáztattak le a célból, hogy megfelelő lennél-e az ellenállás számára. Mivel megmérettettél, és megfelelőnek találtattál, csatlakozhatsz az IRIS Networkhöz, és segíthetsz kideríteni a hillys-i lakók számára, hogy miért visznek el minden tizedik túlélőt a DomZ támadások után az Alpha Forces tagjai … A találkahely az Akuda bárban esedékes, ahol egy bizonyos Peepers minden részletbe beavat. Ne is totojázz sokat - pattanj be a légpárnásodba, és száguldj vissza a városba.

További lehetőségeid a bányában és környékén: a bejárattól jobbra indulva egy víz-



eséses terembe jutsz. Az itt található oldalsó tartály megmászható, és a következő teremben lévő rács felnyitása után az első fajtóhoz érkezel. Igen ám, de most egy emelettel feljebb vagy, így elérheted a lentről túl magasan lévő pódiumot, és felveheted az újabb PA1 energia kiegészítő csomagot. A Mammago Garázs után rád rontó főellenséget nem késő lencsevégre kapnod a Black Isle mellett található barlangban sem - kifelé jövet jobb kéz irányában keresd a kis beugrót, ahol megtalálhatod a faj tetemét.

Akuda Bar

A városba visszatérvén a kanálisból egy határozott bal kanyarral térhetsz be a Pedestrian Districtbe, ahonnan az egyedüli út, amely számodra járható, az Akuda bárhoz vezet. Itt az emeleten találod Peepers-t, a szerencsejátékos figurát - akivel miután közölted a titkos kódot, amit Hahn hagyott meg, egy gyors, „itt a piros, hol a piros"-játékra invitál. Szerencsés választás esetén a hármas ajtóhoz passzoló kódkártyával jutalmaz. A bent lévő szekrény beépített rejtekajtóként szolgál, használatával egy szempillantás alatt az IRIS Network titkos bázisán találod magad.

A feladat nem lesz gyerekjáték: a becsapódott meteorok után eltűnő sebesültek az Alpha Forces kezén keresztül a Nutripils Factory-ba kerülnek, ahonnan átszállítják őket az öreg vágóhídra, végül feldeportálják őket a Holdra. Hogy ez mi célból és hogyan történik, az a négy napja eltűnt előző IRIS-ügynök feladata lett volna kideríteni - ám most neked kell őt helyettesíteni! A szobában megismerkedhetsz a csapat tagjaival, valamint felveheted azt a diszket, amelyen a küldetés részletes leírása található. Távozásod előtt még kapsz egy City Pass nevű kártyát, amellyel a város teljes területére bebocsátást nyerhetsz. Miután felkészültnek érzed magad a munka elvégzésére a Mammago Garázsba kell látogatnod, a gyárba történő belépéshez ugyanis szükséged lesz egy kis fejlesztésre, amit további 5 gyöngyért tudsz megvásárolni. Ennek összegyűjtésében nagy segítséget nyújthat az általunk közölt lista a felszedhető gyöngyökről, de ha lefotózol pár tekercset, vagy megvásárolod a Pedestrian Districtben a hiányzó darabokat, pillanatok alatt megszerezheted a szükséges mennyiséget. A Neutralization Cannon megvétele után a városon ismét áthaladva észak felé, bal kéz irányában egy leágazást találsz a gyárhoz. Itt már csak a frissen felszerelt fegyvereddel (bal egérgomb nyomva tartása, majd elengedése) kell kiiktatnod az akadékoskodó őrrobotot, és dokkolhatsz is a Nutripils Factory alsó szintjéhez.

MDISK LISTA:

A játékban 14 darab mDisk lemezt találhatsz, melyeket az időnként elszórt beolvasó berendezések segítségével használhatsz. Többek között ezt a megoldást kell majd a játékállás kimentésére is használnod. Íme a teljes lista:

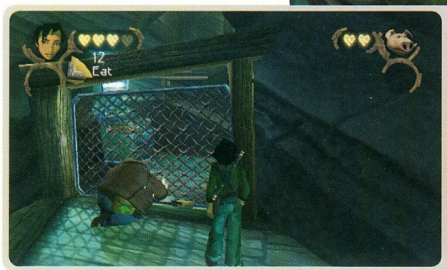
1. Game Save	Kezdésnél megkapod.
2. Mr. de Castellac	Pey'j műhelyének asztalán pihen az első megbízásodat tartalmazó korong.
3. The Pearl and the Currents	Az Akuda bár IRIS Den részében kapod meg.
4. For Jade	Pey'j adja oda ezt a lemezt a gyárban, amikor a lifttel a negyedik emeletre értek.
5. Survellance Camera	A gyár Nutripis Vat részében kell keresned Pey'j speciális cipői mellett a szekrényben.
6. Hillyan Army Databank	A gyár Computer Room részlegében találod.
7. Beluga Check-Up	Miután felfedted a rejtett hajót a világítótorony dokkjában, a szemben lévő asztalon keresd a diszket.
8. Animal Species	Miután lefényképezted az összes élőlényt a világban (amiből összesen 56 darabot fogsz találni), megkapod ezt a lemezt és újranézheted a képeidet.
9. IRIS 511	Ming-Tzu's titkos szobájában találod a lemezt (susogd el neki az IRIS titkos kódját).
10. IRIS 512	Ming-Tzu's titkos szobájában találod a lemezt (susogd el neki az IRIS titkos kódját).
11. IRIS 513	Ha végeztél a gyárban, és teljesítetted a küldetésedet, Ming-Tzu titkos szobájában veheted fel az újabb IRIS sajtóanyagot.
12. IRIS 514	A Slaughterhouse misszió befejezése után érhető el az utolsó IRIS kiadvány a szokásos helyen: Ming-Tzu boltjának titkos rekeszében.
13. Game Disk	A játék talán legnagyobb ötlete, az Internetes visszacsatolás lehetősége! A mentett állásod ugyanis egy bizonyos „Internet Code" karaktersorszámot is generál minden egyes alkalommal. Ezt a 16 jegyű szám, és betűkombinációt a http://darkroom.ubi.com/ webcímen kell bepötyögnöd, miután ingyenesen beregisztráltad magad. Ez egyrészt azért is lesz jó, mert összemérheted a teljesítményed a világ összes Beyond Good & Evil játékosával, másrészt egy mini hacker feladat megoldása után (a Hyllian News képzeletbeli oldalát kell jelszópróbálgatással feltörni), a kapott négykarakteres kóddal az Akuda bárban Francis gépe melletti konzolból szólíthatod magadhoz a lemezt.
14. Pearl Game	Mind a 88 gyöngy összegyűjtése után Mammago felajánlja drága csemeteje szoftverfejlesztését. Ez egy ügyességi játék lesz, melyben egyszerre kell használnod a bal és jobb kezed! Igen csak embert próbáló feladat lesz elérni a maximális, 2 milliós pontszámot!

További lehetőségeid a Pedestrian Districtben és környékén: innen nyílnak majd a különböző rejtek- és zárt ajtók az Alpha Sections bázisaira és raktáraiba - ezekhez a később megszerezhető kódkártyák szükségeltetnek. Viszont itt vásárolhatsz be Ming-Tzu boltjában is, ahol gyöngy-, állat-, és konzolkeresőt is kaphatsz - ezek nagy segítségedre lesznek felkutatni a hiányzó darabokat. Persze az Akuda Bárban is lesz lehetőséged gyöngyszerzésre - elég csak Francis-re a Pallets játékosra gondolni, de további emberektől is szerezhetsz információt, illetve gyöngyöt egy kis ármánykodás után (további részletek a gyöngylelőhelyes listában).

Nutripils Factory

Kiszállás után kapaszkodj fel a csövekre és különböző vezetékekre, majd fényképezd le, és küldd el a kormányzónak a bejáratot védő kódos ajtó képét. Az IRIS Networkkel történő megállapodásotok értelmében ugyanis a kormányzó segíti az ellenállást, hogy azok kideríthessék mi folyik valójában a katonaság berkeiben… Az ajtót nyitó számsor hamarosan meg is érkezik e-mailen, melyet bepötyögve máris a gyár belső területén találhatod magad. Vágasd át a drótkerítést Pey'j-vel, majd ugorj át a piros lézercsíkokon a folyosón. Miután kikapcsoltad a túloldalt található gombbal, társad követni tud, hogy együtt toljátok el a nehéz dobozt a kék izzó, elektromos védőpózna közé. Átmászva a frissen készített hídon, a gyár központi termében találod magad.

Kérd meg Pey'j-t, hogy javítsa meg a lift láthatóan elrontott szerkezetét, azonban ez csak részben fog menni, hiszen egy biztosíték még hiányzik a teljes áramellátás bekapcsolásához. Innen két ajtó is nyílik - neked most a Laboratory jelzésű gombját kell megnyomnod. Az utána következő szervizliftből töménytelen mennyiségű robot áram-



lik kifelé - őket rövid kis kaszabolás után le is tudhatod. Pey'j segítségével hamar az emeleten teremhetsz, ahonnan átfutva a szemközti helyiségbe már hadakozhatsz is a következő őrrobottal. A diadal kulcsa, hogy a hátad mögötti lézeres védőoszlopok közé tasztísd - így megnyílik az út a mögötte rejlő ajtó felé.

A szobában pedig nem mást találhatsz a tartályban lebegve, mint az IRIS Network eltűnt tudósítóját, Double H ügynököt. Készíts is gyorsan egy felvételt a foglyul ejtett ügynökről, majd küldd el a csapat számára. Most fotózd le a hátad mögötti berendezést is, hiszen a kormányzó csak így tudja elküldeni a hozzá szükséges nyitókódot. Miután ez megtörtént, egy Gyrodisk nevű szerkezettel gazdagodhatsz, melyet a fényképezőgép kézbevételéhez hasonlatosan a Shift gomb lenyomásával vehetsz elő. Ha ekkor lenyomod a jobb egérgombot, egy apró, diszkoszra hasonlító tárgyat repíthetsz ki a kesztyűdből. Ezen új szerkezet segítségével szabadítsd ki HH ügynököt úgy, hogy belelősz párat a feje felett lógó azonosíthatatlan szervezetbe, majd rövid diskurzus után segítségével kiütteted a kijáratot jelentő szellőzőnyílást. A sors ugyan elszólít mellőle, de ne aggódj érte - a későbbiekben még viszontláthatod őt. Egyedül maradsz; a csövek mellett lapulva osonj szépen végig a túloldalra, majd miután mentettél egyet, visszatérhetsz a fő arénába.

Itt pedig készülj fel a soron következő főellenfélharcra, egy mutáns, egyszemű szörnynyel, a Reaperrel, aki ráadásul még Pey'j-t is felragadta. Többféle támadással is operál majd a kedves ellenfeled - ezekből az egyik, amikor mindenféle savas bigyóval köpköd. Ilyenkor a legjobb, ha oldalra mozogsz, de van időd benagyítani szépen a teleobjektívvel, és a jobb egérgomb segítségével, a szemére célozva megküldöd egy kis szeretetcsomaggal. Főleg akkor érdemes ezt tenni, amikor a te szinteden áll. Ekkor kell bevetned a botodat, és addig ütni, míg újra fel nem röppen. Egy-két forduló után élettelenül hullik majd alá.

Következő feladat egy biztosíték beszerzése lesz, amelyet a bejárat melletti ajtó mögött találsz, de ehhez először is át kell futnod a himbálózó elektromos vezetékek között (vigyázz, meg ne süsd magad), majd a kis szobában a gyrodisk segítségével a ventilátor lapját arrébb taszigálva áramot vezetethetsz a továbbjutást jelentő kapcsolóba. Az utolsó teremben már igazán nem lesz sok dolgod - egyszerűen csak vedd fel a háromszög alakú kártyát a hátsó robotról, és… …de várjunk csak! A galád robot megtámadott téged, úgyhogy némi ellenállásba ütközöl a kódkártya felvétele közben. Miután leoltottad élete kapcsolóját, lépj a bejárattal szemközti gombhoz, és nyomd meg… …azaz csak nyomnád, ha nem kerülne a hátadba újabb üdvözlőcsapat! Miután Pey'j segítségével elaltattad őket, már nyugodtan kikapcsolhatod egy pillanatra a generátort a háromszög alakú kódkártyáddal, így elölről, és hátulról is elemelhetsz egy-egy biztosítékot. Ebből egyet a főteremben tudsz beilleszteni a liftbe, majd miután a felé vezető kábelt tartó zsinórból előttél egyet - immáron biztosítottad a teljes áramellátás a működtetéséhez. Szálljatok be a liftbe, és szintezzetek fel egyet.

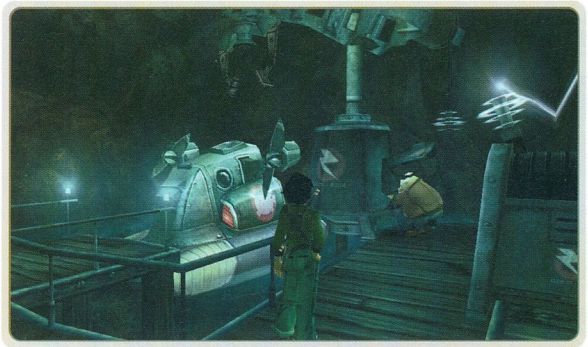
Megérkezésedkor egy lemezzel kedveskedik neked Pey'j, majd miután kettőtöknek sikerült egyszerre megnyomni az ajtót nyitó dupla gombot, készülj egy kisebb fajta verekedésre. Miután lerendezted őket, mássz fel a csövekre a hangár jobb oldalán. A kis folyosón óvatosan haladva egy futószalagra lehetsz figyelmes, amelyet jobb kéz irányában egy röntgen vizsgálgat. Fotózd le, amint az emberi csontvázképe megjelenik a kivetítőn, majd miután a szemközti szobák egyaránt zsákutcába vezetnek, indulj vissza Pey'j kollégádhoz. Amit vele műveltek, az viszont disznóság a javából - a megjelent őrség ugyanis fülön csípte, mint behatolót, és most elcipelték egy ismeretlen helyre. Te pedig ott állsz egy zárt ajtó előtt, egyetlen támaszoddal, egy dobozzal… No de várj csak! Talán nem véletlenül maradt itt ez a doboz! Told az ajtóhoz a faládát, pont úgy, hogy ha ráállsz, akkor átláss a rajta található résen. Erre azért lesz szükség, mert mint láthatod, a túloldalon egy gomb található a falon. Ezt ugyan közvetlenül nem tudod megnyomni, de mire való a Gyrodisk, ha nem távoli célpontok eléréséhez?! Így hát pillanatok alatt a túloldalon találhatod magad, ahol a szellőzőcsatorna fedelét kirúgva Pey'j nyomába eredhetsz. Az itt kuksoló HH ügynök óvatosságra int az örökkel kapcsolatban - vagy lopakodj, vagy lődd ki az oxigéntartályukat. De én inkább a lopakodást javaslom!

Miután elosontál a csatornában az örök háta mögött és talpa alatt egy kicsit furmányosabb rész következik, a mozgó őrjárat mögött kéne ugyanis csöndben maradva közlekedned. Ezt a guggolás gombjával érheted el, így elég halkan haladsz ahhoz, hogy észrevétlen maradj. Már csak arra kell ügyelned, hogy nehogy a strázsáló örök látószögébe kerülj. Figyeld ki az útvonalaikat, majd amikor háttal állnak, iramodj a kijárat felé. Az elszórt, térdmagasságú falak további takarást nyújthatnak. Miután három termen átjutottál HH ügynökkel találod szembe magad - igaz egy kerítés, és egy szakadék választ el tőle. Segíts neki átjutni a három láncsóván úgy, hogy kilövöd az alattuk lévő gombokat abban az iramban, ahogy Double H átfut feletük. Miután átért a túloldalra, kérd meg rá, hogy az ő oldalán lévő gomb segítségével kapcsolja ki az előtted pirosló lézercsíkot.

A folyosóra lépve húzódzkodj fel a bal kéz felé található kiszögellésre, és felülről kerüld meg a sarkon tanyázó őrt. A következő terembe lépve marad a lopakodás - az egyetlen mozgó őrt a betonfal rejtekéből kicselezve téveszthetted meg. Ha esetleg némi energiakiegészítőre vágysz, azt itt, a második őr háta mögötti szobából vehetsz magadhoz. Továbbhaladva lejutsz a futószalagos teremben, ahol a dobozok rejtekében maradva könnyedén átjuthatsz a túlsó végébe, és egy diszkrét jobbossal el is tűnhetsz a dobozok rejtekében. Innen egy rövid mászás után a balra eső újabb dobozrengeteg mögött találsz kiutat, majd a masinán található gomb megnyomásával felkelthetted az őr figyelmét, és elcsalhatod őt a kijáratból. A következő teremben megtalálhatod a szekrénybe zárva Pey'j cipőjét, valamint a mellette található konzolból felveheted a biztonsági kamera felvételét tartalmazó diszket, majd egyenesen haladva két őrrobottal futhatsz össze. Velük kikészítheted az elöl és hátul található elektromos akadályt; a Computer szobában egyéb iránt a teljes Alpha Forces hadállományt megtekintheted az itt található diszk segítségével. Miután mentet-

tél, lépj be az egyenesen tovább haladó folyosóra.

Jobbra lézercsík, balra zárt ajtó - egyedül az előre vezető út áll nyitva előtted. Ez viszont értelemszerűen tele van örökkel. Első körben osonj el a fejed felett masírozó katona alatt, majd megkerülve hátulról lopózz bele a kék transzport fénybe, amely egy szinttel feljebb repít majd. Itt, a két körbe-körbe lófráló katona mögött lavírozz el valahogy a kijáratig, persze észrevételenül. Majd szintén jön a „doboz mögé rejtőzöm"-akció - a kék lézercsík mellett haladva egészen a szemközti őr háta mögé gyalogolj, ahol felkapaszkodva a ládára, hamar a túloldalon találhatod magad. Pár lézercsík átugrása, sarokig kell eljutnod észrevétlenül, hogy a szekrényből elemeld a kártyát, majd a piros lézerig, hogy kinyisd a kijárat ajtaját. Közben el kell menned az álló őr előtt (várd meg, míg megfordul), és vigyáznod kell, nehogy észrevegyen a mögüled jövő katona. Siker esetén visszajutsz arra a folyosóra, ahol már egyszer láttad a négyzetes ajtót, csak most be is tudsz menni rajta. A következő terem szintén ismerős, csak most másik aspektusából látod, plusz van nálad egy négyzet alakú kódkártya. Kapcsold is ki a szemközti lézercsíkot, majd miután semlegesítetted a légzőkészülékén keresztül az őrszemet, fotózd le a bejárati ajtó vonalkódját, hogy a kormányzó és csapata minél előbb feltörhesse neked.



és az alattuk való átguggolás után ments egyet a konzolnál, majd óvatosan oldalazz el a központi terem túlsó végébe. Itt lődd ki a szemközti fal tetején található gombot, amellyel idehívhatod a mozgó platformot, majd hasonlóképpen tégy, amikor odafelé szeretnél menni. Bújj át az elektromosság alatt, majd a csatornába kúszva tégy meg egy teljes kört, hogy az előbbi irányítótermet szemből láthasd. HH ügynök is arra buzdít, amire én: fényképezd le a félig idegen kinézetű Alpha Sections-tagot - ezzel újabb bizonyítékot szereztél az IRIS Network részére.

Most a bal kéz felé eső folyosó felé folytasd az utad, majd miután átbújócskáztál az odavissza masírozó őrökön, jön az izzasztó feladat: megszerezni a négyzet alakú kódkártyát. A teremben található két őr közül az egyik folyamatos járkálásban, a másik váltakozó irányú figyelőállásban lesz. Neked a terembe érve vedd elő a fényképezőgépedet, és próbáld megtalálni a térképen jelölt tárgyat, vagy személyt, mint bizonyítékot. Hamar megjelenik azonban egy DomZ lény, és véget vet a fókuszálásnak. Itt az újabb főellenfél-harc! Eleinte egyedül kell majd felvenned vele a harcot, ám csak addig, míg az első néhány lábkipöckölés után be nem jön a képbe Double H ügynök, és együttes erővel el nem kezditek rendre oktatni a „robotocskát". Mikor szólsz HH-nak, hogy üsse ki a robot lábát, te is támadd meg a másikat, így kibillentve az egyensúlyából befókuszálhatod a középen rejtőzködő gyöngyszemét. Ezt kell a gyrodiskkel négy alkalommal meglőnöd, hogy az örök vadászmezőkre küldd ökelmét. Pey'j-t sajnos már nem tudtad megmenteni - őt a vágóhídra szállították a többi elrabolt emberrel egyetemben. A kijárat viszont már igazán nincs messze, miután felvetted a főellenfél által elhagyott gyöngydarabot, a folyosók és liftezések után visszajutsz a központi terembe, ahonnan csak a bejáratig kell visszafutnod. A légpárnás hajó feletti ráccsal zárt ajtót HH kinyitja neked, majd miután beillesztetted a második biztosítékot a rendszerbe, az alattad lévő ajtó hangjára lehetsz figyelmes. Ez azért fontos, mert csak így tudod felvenni a Reaper után járó gyöngydarabot.

Nyugodtan hátradőlni azonban nem lesz lehetőséged, mert HH ügynök jelzi, hogy hat még rá az agymosó szérum, amelyet fogsága alatt kapott, és egyre vacakabbul érzi magát. Sőt, olyannyira kezdi elveszíteni lélekjelenlétét, hogy ha azonnal nem fuvarozod őt vissza az IRIS bázisra, félő, hogy elveszítheti életét is. Erre a műveletre négy és fél perc áll rendelkezésedre, ami bőven elegendő ugyan a cél végrehajtására, mégsem kényelmeskedheted el a szituációt. Gyorsan hajts ki a nyílt vízre, majd az átlavírozva az őrrobot által dobált szeretetcsomagok között jobbra kanyarodj rá a városba vezető alagútra. Innen már mondanom sem kell talán az utat: balra egy kanyar a Pedestrian Districtbe, majd rohanás az Akuda Bárba. Az emeleten található harmadik szoba pedig már egyenesen az IRIS Network főhadiszállására vezet.

IRIS Den

A gyors közbelépésednek köszönhetően HH ügynök az utolsó pillanatban mégis megmenekül, s a csapat lelkiismeretes orvosa kiszipolyozza belőle az utolsó ellenséges méreganyagot is szervezetéből. Addig megtudhatod, hogy Pey'j-t a régen bezárt mészárszék felé szállították - s valószínűleg innen deportálják majd a Holdra is, más áldozatokkal egyetemben. Ennek leleplezése és megakadályozása érdekében az újabb küldetés a Slaughterhouse-ban folyó üzelmek leleplezése lesz - az IRIS Network újságja pedig segít terjeszteni az információt bolygószerte.

Vedd fel a lakók áldal adományozott gyöngyöket a rejtekajtó mögül, majd indulj ki az ajtón. Amint lenyomod a kijárat kilincsét, HH ügynök máris csatlakozik hozzád, hogy ketten, együttes erővel vigyétek véghez a nem mindennapi cselekedet: meg kell állítani az Alpha Sections titkos embercsempészetét a Holdra, és le kell leplezni összejátszásukat a DomZ fajjal. Ehhez először is a Mammago Garázsba kell ellátogatnod, hiszen a Slaughterhouse-hoz vezető út széles, víztükörre feszített lézercsíkokkal van védve, melyeket valahogy ki kell kerülnöd. Erre tö-

kéletesen megfelel a Jump Kit nevű szerkezet, mely segítségével apró ugrásokat hajthatsz végre a légpárnásoddal. Emígyen dél felé véve az irányt ugrass át a lézercsíkokon, és keresd a térkép szerint legdélibb szigetet. Ez az illegális versenypálya hármas és négyes szakasza, az IRIS Network információi szerint azonban innen nyílik a vágóhíd titkos bejárata is. Minden, amit tudnak, hogy a hármas pályáról lehet betérni a rég elfeledett állatfarmra… Tégy is így, és verseny közben a bal oldali falat figyelve, nagyon óvatosan indulj egy bemelegítő körre. Pár száz méter után meg is találhatod a három lézercsíkkal védett alagutat - ide kell maxi-gázzal behajtanod, és végigsuhannod az alagúton.

Slaughterhouse

A mészárszékes küldetés még el sem kezdődött igazán, máris megpróbáltatások hada fogad: az épület felé vezető út mintha egy kicsit le lenne amortizálva, és ráadásul valami óriási robot is szórja az áldást az égből. A rövid pályaszakasz átszlalomozása, a repedések átugratása után azonban még mindig nincs vége a próbatételeknek: apró kis kanálisba jutsz, amelyet agresszív védőrobotok őriznek. Plusz ha ez nem lenne elég: a kijáratként funkcionáló apró kis csatorna is teli van mozgásérzékelős aknákkal. Az már persze magától értetődik, hogy nem fér el a hajód az apró járatban. A megoldás a vízbe szórt fémdobozok taszigálásában rejlik, illetve az őrrobotok által utánad küldött követőaknák belevezetése az ártatlanul lebegő víziaknákba. Miután átjutottál egy rövid szakaszon: dokkoló helyiségbe érkezel, ahol pattanj is ki bátran a légpárnásodból. A zsákutcának tűnő helyiségben rád támadó lények legyőzése után próbáld meg középről kifelé tolni a vaskos ajtókat, amit HH ügynök segítségével sikerül is megtenni. Ezúttal csupán ennyi volt a furmányosság, úgyhogy visszapattanva a légpárnásodba, és felbaktatva a betonra, szépen lavírozz át a helyiség túloldalára. Itt a csatornarendszer újabb megpróbáltatásaival találod szemben magad: egy kis szlalomozás a bombák között és a lézeres érzékelőkkel ellátott teremrészen, majd szépen lebegtesd fel magad az emelkedőn a felsőbb szintre. Itt már csak egy aknamezőn kell keresztülhajtanod, hogy megérkezz egy újabb terembe.

Innen három út is vezet kifelé: egy a szemközti a versenypályák előtti hangárba vezet, egy pedig őrrobotokkal van elzárva. Kizárásos alapon marad tehát a jobb kéz felé eső duplaajtós járat - válaszd tehát azt. Ez rövid kanyargás után az előző terem egy fenti ablakához vezet, ahonnan lelökve az itt található fém dobozt, belelőheted az őrrobotok érzékelőjébe, megtisztítván ezzel az utat. a bejárathoz közeledve egy hatalmas vaskapu állja majd utad a következő kanyar után. Ezt a kiszállás után a szemközti fülkében található gomb meglövésével tudod kinyitni. Miután persze áthaladtál az ajtón, mert az önmagától visszazáródik, tehát nem lesz ez olyan sétagalopp, mint ahogyan idáig tűnt… A következő forduló után megint egy elzárt részre érkezel, így mást nem tudsz tenni, köss ki a hajóddal. Mivel a fal menti járat túl szorosnak tűnik HH ügynök számára, őt most egyelőre nélküloznöd kell - mássz fel tehát egyedül a vezetékek segítségével az emeletre. Itt lődd ki a fent repkedő duplatartályos őrszemet, majd a platform szélén megállva, szemben a forgó fogaskerékkel várd meg, míg az úgy mozog, hogy kilőhesd a szemközti konzolon található gombot. Ezzel felemeltetted a hajód előtt álló rácsot, ám sietned kell, ha azt akarod, hogy még időben átjuss alatta, mielőtt újra lezáródna. Ebben remek segítség, hogy viszonylag közel állsz a széléhez, és leugorva csak oda kell szaladnod a légpárnáshoz. Az ajtó túloldalán újból kikötve egy fémrács hiányának köszönhetően ismételten visszajuthatsz az előző emeletre - immáron azonban HH ügynök társaságában. Rá azért lesz szükséged, hogy amikor felmászol a vezetékekre és arról az előbbi rács tetejére, akkor megnyomatva vele a gombot egy szinttel feljebb kerülj. Ekkor fordíts hátat, és ugorj a mögötted lévő vezetékre. Innen a szellőzőcsatornába jutsz, ahol egy robottal kell majd megküzdened. Kivégzése az oldalt található elektromos kerítés segítségével oldható meg. A rövid körberohangálás után visszatérhetsz HH ügynökhöz az alsó szintre, akit immáron magaddal hívhatsz a következő szobába, a lézermezőn keresztül. Az itt található dobozt ketten már oda tudjátok tolni a falhoz, hogy felmászva rá továbbjussatok a következő szobába. A doboz mellett még lefényképezheted a terület térképét, hogy a komputer analizálhassa. Itt HH ügynök be tudja törni azt a fémrácsot, amely átjuttat benneteket a következő területre, ahol az őr háta mögött lévő bányaliftet kell használnotok a falon található kapcsoló segítségével. A következő szobában található három őrrobot megsemmisítése után egy háromszög alakú kártya marad utánuk - ezzel immáron átjárható a szemközti nagy faajtó is (előtte adj belőle egyet Double H-nek is). A társadat küldd előre, hogy kikapcsolja a biztonsági lézereket, így hamarosan egy őrszobába juttok - innen biztonságosan fényképezhető a harmadik bizonyíték a Holdra való deportálásról. Mivel ezen a pályarészen már több teendő nincs is, szaszszézzatok vissza a légpárnásotokhoz.

A nagy teremből két kijárat is nyílik: egy közvetlenül a bejárat után egy feljáró képében, valamint egy a leghátsó részben, bombáktól elzárva. Először válaszd ezt az utat - és a kikötés után rögtön likvidáltasd is az itt strázsáló őrt HH ügynökkel. Mivel csak ő képes áthaladni a védőlézereken, ezért itt utatok kettéválik - míg ő halad az egyszerűbb útvonalon, addig neked a bal kéz felé található szellőzőjárat marad. A járat után egy kis terembe érkezel, ahol az őr hátán található légzőpalackot kilőve semlegesítheted őt, majd miután megnyomtad a falon található gombot, futhatsz is a kinyílt ajtó felé. A magslatra felfutva egy örökkel teli szobába kerülsz - itt a túloldalon leesve, a dobozok mögé bújva kell majd közlekedned. Egy szabály van: halkan, és észrevétlenül kell eljutnod a lenti kijárathoz. A dobozok és tartályok mögött maradva, az őrök látószögét kikerülve ki kell lopóznod az ajtón, majd a következő folyosón a jobb kéz felé eső liftet használva le kell jutnod a kis szobába. Először persze rá kell tolnod a nagy dobozt, hogy aztán visszajuthass a felszínre. Itt emeld el a biztosítékot, majd visszamászva fuss el a folyosó végéig. Tedd a gomb mellett falba az előbb szerzett tárgyadat, majd nyisd ki a kis járatot. Négykézláb juss át a folyosó túloldalára, ahol a rakodógépek által emelgetett dobozok egyikét megmarkolva átjuthatsz a szoba túloldalára. Innen hamarosan leeshetsz a nem működő lift alatti szobába, ahol Double H csatlakozik hozzád, hogy keresztülgázoljatok az aknamezőn, és megmérkőzzetek a szobában található elektromos rájákkal. Miután lerendeztétek őket, kapcsold ki az áramot, és mássz fel a vezetékeken. Az itt található szobában cselezd ki az őröket (várd meg, míg a járőröző háttal áll, hogy odalopózhass a beugróhoz, majd amikor tett egy kört, osonj ki a kijáraton), majd a következő folyosón a néha meg-megforduló katonák légzőkészülékébe lőve tedd ártalmatlanná őket. A fal melletti részen végigszaladva már izzíthatod is a fényképezőgépedet, hiszen a két marco-

A GYÖNGYÖK LISTÁJA:

A történet szerint haladva kellő mennyiségű igazgyönggyel gazdagíthatod az oldaltáskádat. Azonban ez koránt sem a teljes kollekció, amely a játék egészében fellelhető. Az alábbi listában megtalálhatod mind a 88 gyöngy fellelhetőségét és megszerzési metódusát.

1. DomZ Lighthouse Monster	A legelső gyöngyödet a játék legelején található főellenség legyőzése után kapod. Csak szimplán sétálj oda hozzá, és tedd el a farzsebedbe.
2. DomZ Sea Serpent	Miután elhagytad a Mammago Garázst az első látogatásod után egy víz felett száguldozó szörny fog rád támadni. Ha legyőzöd, ezzel a gyöngyszemmel gazdagodhatsz.
3. Looters' Booty	Első gyorsulási versenyed a kalózokkal egy nem messzi sziget barlangjában, a bal kéz felé eső legnagyobb sziget bejárata után fog megtörténni. Ne törődj semmivel, csak azzal, hogy le ne maradj üldözőttödről, valamint kerüld a piros lézercsíkokat, különben hamar elvérzel. Az elején elkobzott 100 érme a végén bőségesen megtérül, hiszen egy gyöngyöt, és jó sok pénzt is bezsebelhetsz az üldözés végén, a tárnában.
4. Science Center	Fényképezd tele a második tekercs filmedet a 8 állatfajjal, és tiéd a gyöngyszem.
5. Victory in the Disc Game	Az Akura bárban nyerheted el Francis-től, ha legyőzöd a Pallets játékban. Ehhez minden egyes alkalommal 1000 egységnyi pénzt kell feltennod, és a lényeg, hogy mind a nyolc korong az ellenfél térfelén kössön ki. Gyakorolj előtte, az ingyen van.
6. Rufus' Booty	Az Akuda bárban ücsörög Rufus, a cápa, és azzal, hogy mindig letakar a kezével egy papírt, egyből felhívhatja magára a figyelmedet. Osonj fel a második emeletre, és a galériáról a zoom segítségével olvasd le a számot. Ezzel a hátad mögötti ajtót nyithatod ki, ahol a szekrényből elemelheted Rufus gyöngyét.
7. Science Center	A harmadik tekercs ellőtt filmed után szintén igazgyöngyöt kapsz ajándékba.
8. Race 1 Victory	A Pedestrian negyeddel szemközti részen rendezik a légpárnás versenyeket - ezt a Main Canalból érheted el, ha a bejárat felől bal kéz felé fordulsz. Bent, mindösszesen az egyes számú versenyaréna első pályáját kell választanod, és - különösebb nehézséget nem fog okozni - az első helyen kell célba érned.
9. Race 2 Victory	Az első versenyed után, még abból a kupolából elérheted a második versenypályát is - ahol már kicsit jobban fel kell kötnöd az alsóneműt, hiszen jóval hosszabb, és bonyolultabb pályára számíthatsz. Amit mindenképpen javasolni tudok: a gyorsító Space billentyűről ne nagyon emeld fel a kezed!
10. Domz Pterolimax	A gyöngy begyűjtésének feltétele a Black Isle-i bánya főellenségének legyőzése. Kis ujjgyakorlatnak megteszi…
11. Science Center	Ahogy eddig - 8 újabb fénykép a még le nem fotózott élőlényekről, és tiéd az újabb igazgyöngy.
12. Pearl Crochax	Keresd meg a második kis szigetet a visszatérőben a Black Isle-i bányákból, majd miután betértél Vorax öblébe, és végigkergetted bent a repkedő kis szörnyet a gyöngyével, máris megszerezheted. A hidak ledöntéséhez természetesen Pey'j vagy Double H segítsége szükséges.
13. Taken Back from the Alpha Sections	Az Akuda Bár emeletén, az első számú szobában siránkozik egy kecskefejű emberke. Miután visszatértél a Nutripils Factory-ból, vedd az irányt a gyalogos negyed túlsó végébe, ahol a szökőkút mögötti, a négyszög kulccsal nyitható ajtó mögött használd az illető által adott kódkártyát. Jutalmad egy gyöngy.
14. Bought from Nouri	A tizennégyes számú gyöngyöt a Pedestrian Districtben tartózkodó zöldségestől, Nouritól vásárolhatod.
15. Bought from Ming-Tzu	Ming-Tzu boltjába a City Pass kártyával léphetsz a Pedestrian negyedből. Egyszerűen csak helyezd a kártyádat a leolvasóba, és 4000 űrpénz fejében már távozhatsz is a gyöngyöddel.
16. Taken Back from the Alpha Sections	A Pedestrian Districtből a városi kártyád segítségével az első őrszemnél, ha balra befordulsz a házba, egy Transit nevű helyre érkezel. Itt a szekrényt eltolva és a mögötte lévő helyiséget felfedezve egy gyártósorra lehetsz figyelmes. Szépen végigszlalomozva a lézersugarak között, majd fel-, és leliftezve a szinteken, kisvártatva a helyiség túloldalára juthatsz. Itt a dobozok tetejét megmászva máris begyűjtheted a megérdemelt gyöngydarabodat.
17. Science Center	A szokásosnak mondható meló, add le az ötödik tekercs filmedet, teli ismeretlen fajok fényképével.
18. Looters' Booty	Az első öbölben, miután bevásároltál a Mammago Garázsban 5 gyöngyért egy ágyút, lődd ki a jobb kéz felé eső elágazásban posztoló őrrobotot. Az innen jobbra nyíló partszakaszról benyúló kis barlangban pedig a második kórodet futhatod a kalózokkal. Rá kell tapadni, és ügyelj az egyre csalafintább csapdákra, no meg a piros lézersugarakra. Miután beérted, a szokásos módon lődd ripityára.
19. Taken Back from the Alpha Sections	A gyárban kell keresni, méghozzá ott is a Laboratóriumban. De ne a lifttel, hanem gyalogszerrel a nyugati szárnyból közelítsd meg a helyiséget, majd miután lelépcsőztél a mélybe, már csak a két üvegoszlopot kell a két szélére állítanod a bejáratnak, hogy a benti kisszekrényből elemeld a gyöngyöt.
20. Domz Robot at the Factory	A Nutripils Factory főellenfele. A két lábon járó "robotot" Double H ügynök segítségével meg kell rogyasztatni, majd miután padlót fogott, egy frizbivel megpróbálni kilőni a gyöngyét. Ezt jó pár alkalom után siker koronázza, és tiéd lehet a huszadik gyöngyszem is.
21. DomZ Torture Machine	Ahogy a történetben előre haladva kiszabadítod Double H ügynököt a kínzókamrájából, automatikusan megkapod a vele járó gyöngyöt is.
22. Reaper	Miután legyőzted a zöld, egyszemű szörnyet a gyárban, a holtteste és a belőle kipotyogó gyöngyszem is a középső tárna vízzel teli felszínén marad. Ezt begyűjteni pedig csak akkor tudod, ha a bejáratnál parkírozó légpárnásoddal nem a kijárat irányában, hanem előrefelé, a tárna irányába veszed az utadat.
23-24-25-26-27. Hyllans' Donations	Az IRIS tevékenységével szimpatizálók által adományozott gyöngyök.. A gyárból visszatérve, az Iris Denben kapod meg, egy magától feltáruló rejtett ajtó mögött.
28. Science Center	Ahogy idáig, úgy most is 8 új állatfajért kapod az utolsó fényképezésért járó gyöngydarabodat.
29-30-31-32-33-34-35-36-37-38. Taken Back from the Alpha Sections	A csillag jelű kulccsal, amit a kormányzó adományoz Neked, miután visszatértél a Slaughterhouse-ból, menj a Pedestrian District lezárt részébe, és hatolj be az Alpha egység főhadiszállására. A lopakodást mesterfokon bemutatva végigosonod a pályát. Fel a létrákon, és végig a katonák háta mögött lopózz! Miután felszedted a pálya végén a maréknyi gyöngyöt - egy látványos üldözős jelenet következik, melyben leginkább futnod, és a rád hulló akadályokat kell kerülgetned, hogy visszatérhess a Pedestrian negyedbe.
39-40-41. Taken Back from the Alpha Sections	Miután nálad a négyzetes kulcs, vedd az irányt a térképet középen elszelő vékony, hosszú sziget felé, és a jobb oldalán haladva térj be az Alpha csapat titkos búvóhelyére. Használd a kulcsod, majd bent a társad speciális tulajdonságának köszönhetően (a földről felpattanó robotok elütésével) törj utat magadnak a három repülő szitakötő rejtekhelyéhez. Itt már csak le kell vadásznod őket, és viheted a három gyöngyöt.
42-43-44. Alpha Sections HQ	A Pedestrian Districtből nyíló Alpha Sections raktárban találhatóak a gyöngyöcskék - ehhez először is Double H ügynökkel be kell töretni a fém ajtókat rögtön az első téren a sarokban, majd lemenni a föld alatti bázisra a lift segítségével. Innentől kezdve nagyjából lopódzkodni kell majd a pálya során - hol ellenfelek elől, hol pedig ügyességi feladatokat kell megoldanod időre, mint például az akadálypálya átugrálása, hogy időben átjuthass a következő szobákba. Nem nagy ördöngösség, csak gyakorolni kell egy kicsit.
45. Victory in the Disc Game	Miután visszatértél a Slaughterhouse-küldetésből, Francis jelez neked, hogy készülhetsz a második kör Pallets játékra. A taktika ugyan az mint első alkalommal: mind a 8 korongot az ellenfél térfelére kell pöckölni, és a fogadás mértéke 1000 űrpénz. Aki jó a biliárdban, illetve jó a szemmértéke, valamint mandinerből tudja pattogtatni a játékszert, annak nyert ügye van.
46. Bought from Nouri	Kedvenc zöldségesed, Nouri adja el neked második gyöngyét, a Pedestrian negyedben.
47. Bought from Ming-Tzu	A 3999 kreditet kóstáló gyöngydarabra Ming-Tzu boltjában tehetsz szert, a Pedestrian District leghátsó zugában.
48. Taken Back from the Alpha Sections	A Slaughterhouse East részének csúcskében lévő negyed második emeletén gyűjtheted be eme gyöngyszemet, méghozzá a kékes, lebegtető szintlépő berendezés használata után. A felső szinten szépen osonj körbe a két őrrobot szemének keresztlüzében, majd a hátsó szobából vedd magadhoz a drágakövet.
49. Looters' Booty	Miután megvásároltad a Jump Kitet Mammagoéknál, tarts dél felé, és ugrasd át a világítótorony körülötti vízre feszített piros lézereket. A közvetlenül közeledben lévő kis sziget barlangjában a már ismerős versengés vár a kalózzal, melynek jutalma, mint mindig egy gyöngy lesz most is.
50. DomZ Sea Serpent	A Slaughterhouse-ból visszatérvén egy már ismerős csontváz-szilló főellenség fogad - a különbség mindösszesen annyi, hogy most nem a víz felszínén, hanem jóval felette lavírozik. Igazán embert próbáló feladat lesz ugrálás közben úgy lövöldözni rá, hogy még a biztonsági vonalak elhelyezkedését is figyeld közben. Legyőzése azonban nem lehetetlen - jutalmad egy gyöngyszem lesz.
51. Looters' Booty	A térkép legdélibb, és legapróbb szigetét keresd - szintén a Mammago-féle ugratós módosítású légpárnásoddal. Az utolsó menet a kalózokkal egyben a negyedik gyöngyödet jelenti tőlük.
52. Taken Back from the Alpha Sections	A Slaughterhouse Centrall Hall pályáján, amikor a két háromszög alakú kártyát kéne használni a továbbjutáshoz, jobb kéz felé egy elektromos védőrácsra lehetsz figyelmes. Double H ügynök segedelmével te szépen beleütheted a dupla védőrácsba az eléd hulló robotokat, és így felmarkolhatod a kis szobában megbúvó újabb gyöngyödet.
53-64. Hyllans' Donations (Collected from IRIS)	A Slaughterhouse-misszió befejezése után az Iris Den bázison kaphatod meg őket a titkos szobában.
65. Taken Back from the Alpha Sections	A Main Canalból bal kéz felé egy olyan járat is nyílik, amit két piros lézercsík véd. A Jump Kit segítségével azonban gyerekjáték lesz a megszerzésük - ehhez mindösszesen a sikátor végében megbúvó dobozt kell eliminálnod.
66. Bought from Ming-Tzu	Ming-Tzu boltjában ez már a harmadik gyöngy, amit megvásárolhatsz 3999 űrpénzért.
67-68-69. Taken Back from the Alpha Sections	Az Akuda Bárral szemben lévő ajtó az Alpha csapat bázisára vezet, ahonnan egy-két ügyességi feladat (első körben lejutás az emeletről a mélybe, másodikban pedig a szokásos osonás és rejtőzködés) után már kapcsolhatod is ki a szűk alagútban a kéz ikonoknál a diszkoszvetőnk segítségével a lézereket. A három gyöngy középen vár.
70. Taken Back from the Alpha Sections	Miután felliftezted a Slaughterhouse North Wing negyedének harmadik emeletére, és kilőtted a robotok segítségével az elektromos kerítést, fuss végig az aknákkal teli folyosón, majd fordulj be a következő terembe. Itt az őrjárat mögött lopózva egy járatot láthatsz, ahol felveheted a hetvenes gyöngyöcskét.
71. Race 3 Victory	A hármas számú versenypályát a Slaughterhouse felé vezető úton találod - ehhez azonban a Mammago Garage Jump Kit szerkezetével kell rendelkezned. Miután ez a hajódon van, egyszerűen csak evezz a legdélibb szigetre a térképen, és nevezz be a légpárnás versenybe. Természetesen meg is kell nyerned, hogy tiéd legyen a gyöngy…
72. Race 4 Victory	Az utolsó versenyben mindent be kell vetned, ami csak a tarsolyodban van: kis biturbó itt, nitrogénpalack ott - és természetesen a sarkok mögött bújó gyorsulók teljes kihasználása is kötelező a győzelemért járó gyöngy begyűjtése végett.
73. DomZ Sea Serpent	Miután felszálltál a Belugával, a vizek felett megjelenik a már jól ismert vízi szörny. A repkedő hajóddal jóval könnyebb lesz a legyőzése, mint amikor vízhez voltál kötve, így gyerekjáték lesz az érte járó gyöngy felvétele.
74-88. Volcano Crochax	Avagy a jutalomjáték. Amikor megvan a Belugád, repülj vele a Black Isle szigeten magasló vulkán felé, és a szájában landolva fuss végig a rövidke pályán, és gyűjtsd be a repkedő bogaraktól a nem kevesebb, mint 15 darab gyöngyöcskét.

na őr mellett jól kivehetően lekaphatod a kettes számú bizonyítékot az IRIS Network számára. Még csend el a biztosítékot a kör oszlopból, majd a hátad mögötti gomb mellett használva juss vissza a pálya legelejére, ahol HH ügynökkel már szaladhattok is a légpárnáshoz. A járművet a nagy tárnában kormányozd a kijárat előtti öbölhöz, ahol a csontvázmaradványokon felhajtva dokkolhatsz a déli részbe.

A fal melletti vékony járaton préseld át magad, majd a szakadékos szobában lődd ki a szemközti kéz alakú gombot. A liftet így a te oldaladra hívod, és a rajta strázsáló őrt is a mélybe taszítod. Miután ráálltál, nyomd le a gombot ismét, hogy a túloldalon teremj. Az őröket kicselezve (ügyelve, hogy folyamatosan a gomolygó füstben maradj) hamar eljuthatsz arra a folyosóra, ahonnan a gomb megnyomásával az oldalfolyosóról emelhetsz el egy biztosítékot - ezt az itt dekkoló lift beindítására használhatod. A fenti teremben az őrrobotok kisütésével jutsz arra a folyosóra, ahol nem kevesebb, mint négy őrszem kijátszásának feladata vár rád. Tulajdonképpen ez a szám csak kettőre mérséklődik, mert ők mozognak, de attól még a másik kettő is potenciális veszélyt jelent. Szóval miután az első távolodni kezd lopózz utána halkan, majd amikor elérsz a másodikhoz aki éppen hátat fordít, kezd el követni őt. Az első adandó alkalommal térj be balra, és folytasd tovább az utad a folyosón. A mentőhellyel szemközti szobába a doboz eltolásával guggolhatsz be - viszont előtte mindenképpen rongáld meg az itt található kapcsolódobozt, hogy a bent lévő biztosítékot elemelhesd (sietned kell, nem áll sok idő rendelkezésedre). Ezután használhatod a kint található liftet, amely leszállít egy szinttel, ahol csak osonj el az őr mellett és lépj be az ajtón. A folyosó végén várd meg, míg a járőröző fémember rálép a négyzet alakú liftre, és dobd meg a mellette található gombot a Gyrodiskkel. Miután megsemmisítetted, és te is átjutottál a túloldalra már nem kell sokat bajlódnod, hogy visszajuss a pálya legelejére. HH ügynök már vár, hogy most lentről érkezvén és tovább haladva, eljuss a vélhetőleg végső bizonyítékokat tartalmazó terembe. Az elgondolás pedig sikeresnek bizonyul, már csak az őrök háta mögül kell lencsevégre kapnod azt, ahogy a dobozokat belepakolják a szállítókonténerekbe, és nyargalhatsz is vissza a kijáratho. Már szelheted a légpárnással is a vizet bátran - egyedül csak a küldetés legelején lezáródó fém ajtó állíthat meg egy pillanatra, ez is csak addig, amíg a kormányzó kódfeltörő csapata el nem árulja a számkódot hozzá. A versenypályák irányában elhagyva a területet ismét vár a nyílt víz - és egy igen kemény főellenfélharc.

A víz felett lebegő alkalmatossággal már találkoztál egy pár alkalommal, ezúttal azonban még feljebb kapcsolt a drága egy fokozattal, így igen csak fel kell kötnöd azt a bizonyos alsóneműt, hogy tartani tudd vele a tempót. A lényeg nagyjából abban rejlik, hogy folyamatosan rajta maradva lövögesd le szépen a gyűrűit. Ehhez jó reflexekkel, valamint remek érzékekkel kell rendelkezned ahhoz, hogy mikor ugrasd át a zónát védő lézerkorlátot. A DomZ lény ugyanis nem átall úgy keringeni az orrod előtt, hogy folyton folyvást hirtelen helyváltoztatásokra szánja el magát. Legyőzése így hát belekerül majd némi időbe, a halála után azonban irány az Akuda bár, és az IRIS-bázis - teendőd ugyanis akad még számtalan!

Beluga

Az IRIS főhadiszálláson már tárt karokkal vár a kormányzó, akit idáig elektronikus levelezés útján ismertél - a tőle kapott csillag alakú kódkártyával a város túlsó végében lévő Alpha Sections HQ-t tárhatod fel behatóbban, most azonban egy kicsit még koncentrálnod kell a végső küldetésre. Egy kis közjáték során fény derül Pey'j titkára is az IRIS Networkkel kapcsolatban - nevezetesen: a te jó öreg nagybácsid nem más, mint az IRIS alapítója és vezetője. A távoli helyről leadott üzenete alapján azonban még életben van, és épp a Hold felé szállítják egy konténerben. A társak nem is habozna kosáig - a Pey'j által adott mDisken található információk szerint egy űrrepülni képes hajót is rejt a világítótorony szigete, amellyel el lehet érni a Holdat, és aktiválhatod az ottani jeladó-berendezést: az IRIS propagandáját, és a nagy összeesküvés leleplezését sugározva megvilágosíthatod a népet, és forradalmat szíthatsz a hillys-iek között…

A teendő tehát a napnál is világosabb: irány a világítótorony, és keresd meg a Beluga nevű hajót. Pey'j üzenetében rendkívül fontos szerepet játszott a bakancsa, valamint két, igen figyelemfelkeltőnek mondható tábla a környéken. Első feladatod tehát az lesz, hogy leolvasd a gyárban talált cipői talpáról a kódsorokat, majd beütve őket a két konzolnál feltárd az űrhajó titkos rejtekhelyét. A két hely pedig, ahol a terminálok találhatóak: a kikötőben, a kijárat mellett jobb kéz felé eső falitábla mögött, valamint a világítótorony felső emeletének egyik szobájában található üzenőtábla alatt. A két kód sikeres felvitele esetén a dokkban megnyíló rejtekajtó mögül felszállhatsz a már 20 éve itt dekkoló Belugával. Igen ám, csakhogy egy stabilizátor még hiányzik a tökéletes működéshez. Ezért a kezelési útmutatót tartalmazó mDisk elolvasása után első utad Mammago garázsába vezessen. Az itt található stabilizátor felhasználásával immáron működésbe hozható a világítótorony garázsában alvó űrjáró.

Előtte azonban még egy kis közjáték: a „jamaikai" rinocéroszoknál történt bevásárlásod után durva látvány fogad a szigeteden - sehol a világítótorony. A DomZ garmada ugyanis jól helybenhagyta az otthonodként szolgáló szigetet. A gyerekeket elrabolták, a tornyot porig rombolták - úgy tűnik elveszett minden remény, hogy ennek a harcnak valaha is vége lesz. HH ügynök próbál lelket önteni beléd - mert azért veszve még nincs minden, amíg Pey'j és a gyerekek életben vannak… A terv tehát a következő: be kell üzemelni a Belugát, felruházni a holdraszálláshoz szükséges felszereléssel, majd kiszabadítva a barátaidat fel kell világosítani a lakosságot.

A csillagközi térbe történő belépőt a Mammago Garázs egyetlen holdjáró motorja biztosítja - ezért kemény 30 gyöngyöt kell leperkálnod majd. A mellékelt gyöngylistából könnyen kibogarászhatod, merre rejtőznek; ezek után már csak arra ügyelj, hogy amint felszálltál az űrbe, nem lesz visszaút. Egy utolsó főellenfélharc következik, melyet az immáron felszín felett sikló Belugával gyerekjáték lesz letudni. Minden, amit meg akarsz még tenni most kell elintézd, mert később nem lesz rá módod. A játékot tökéletesre teljesíteni vágyóknak ilyenkor még begyűjtésre vár pár állatfénykép és gyöngydarab, de a legelszántabbak már izzíthatják a bal és jobb agyféltekéjüket szeparáltan megmozgató minijátékra is

FOTÓLISTA:

A Világítótoronyban felvehető fényképezőgéppel lencsevégre kaphatsz bárkit vagy bármit. Van azonban 56 olyan élőlény, amit ha lefotózol és elküldöd a tudományos társaságnak, akkor kemény összegeket utalnak a folyószámládra. Érdemes tehát felkutatni és megörökíteni az élőlényeket, melyek az alábbi helyeken találhatóak:

1. Adalia Octopunctata	A játék legelején, amikor felveszed a kamerát - csak fényképezd le a hordón szunyókáló békés állatot.
2. Homo Sapiens	Keresd a Világítótorony közelében Pablot, Kipet, Zazát, vagy Yoát. Bármelyiküket lefényképezheted.
3. Capra Sapiens	Szintén a világítótoronyban, illetve annak környékén kaphatod lencsevégre ezt a fajt: Fehn vagy Cumi fogja képviselni őket.
4. Sus Sapiens	Készíts fényképet Pey'j főszereplésével.
5. Canis Canis	Az emeleten, a kis beugróban alukáló kutyust kell lencsevégre kapnod.
6. Lampyris Campestris	Éjjel szaladj ki a világítótorony mellett található kisebbfajta félszigetre, és a fa körül zsongó világítótestű lényeket fényképezd. A későbbiekben a Black Isle sziget bányáiban is megtalálhatod ezt a fajt.
7. Larus Albus	A világítótorony tetejéről könnyedén lefotózhatsz egyet az itt köröző sirályok közül.
8. Priodontes Campestris	Az armadillóra (nagyobb tatura) hasonlító lény a Világítótorony bejáratánál játszadozik a fűben.
9. Vorax Nocturnus	Mielőtt összegyűjtenél 350 kreditet és aktiválnád a világítótorony körülötti pajzsot, kívülről lefotózhatsz párat ezekből a kék színű repkedő lényekből. Ha esetleg lemaradnál róla, a gyárban történő dokkolásod után még lencsevégre kaphatsz belőle egyet.
10. Dipneustes Trilineatus	A Hangárban, mielőtt bekapcsolnád a légpárnás hajóhoz szükséges energiát, a vízben úszkáló zöld halak egyikét kell lencsevégre kapnod.
11. Rhinoceros Sapiens	A Mammago Garázsban kapd le Issamot (kívül) vagy Babukart a dokkoknál, de ugyanezt a fajt képviseli Hal is (bent a boltban).
12. Teratosaurus Imperator	A Mammago Garázsból távozva egy csigolyás vízi szörny támad rád - mielőtt harcba bocsátkoznál vele, ne habozz használni a fényképezőgépedet!
13. Rascax Caeruleus	A fenti ütközet után Pey'j megjegyzi, hogy milyen szép, repülő halak fickándoznak a vízben. Kapj le egyet!
14. Musca Saprophagia	A Black Isle Mine pályán már megtalálhatod eme apró repülő bogarat, de ha a Világítótorony konyhájában megrezgeted a hordót, egy ugyan ilyen fog előrepülni mögüle!
15. Lycoperdon Fugiferus	Black Isle szigetének bányáiban előforduló, lüktető, leginkább gombára emlékeztető hatalmas zöldségek.
16. Anemonia Mutabilis	Lila, medúzaszerű, hatalmas kiterjedésű, meghatározhatatlan valami. Előfordulási helye a Black Isle-i bányák mélye. Fotópapírra vele!
17. Crochax Velox	Az első ellenfeled a Black Isle-i bányákban. Óriási szitakötőre emlékeztető sárga fenevad.
18. Amoeba Polypodia	A Black Isle szigeten lévő második tárnában, miután egy robbantás segítségével leeresztetted a függőhidat Pey'j kollégánknak, nézz az eddig falra szögelt szerkezet mögé! A híd ugyanis eltakart egy kis zsákutcát, amelynek a végében igen szégyenlős amőbák bújtak meg. Fókuszáld be az egyiket, majd miután helyet cserélt a társával, egy hirtelen mozdulattal válts át rá, és örökítsd meg az utókornak.
19. Cyanea Urtica	Black Isle második bányaüregében tanyázó, fényes medúzákra emlékeztető lényecskék.
20. Pelagia Pachydermis	Hatalmas, teknőslábakra emlékeztető, lebegő ellenfelek. Lelőhelyük a Black Isle-i bányák mélye.
21. Alicia Splendens	Black Isle-i bányák falából előtörő hosszúkás, pamacsos végű, lengedező csápszerű szörnyek.
22. Spongus Gluanteus	A bányák mélyén a második teremben a vékony folyosón jobb kéz felé elindulva és lefutva egy eligazító térképhez jutsz, amely mellett bal kéz felé a földön egy hatalmas zöld massza hever. Ez az!
23. Helix Rupestris	A Spongus gluanteus-on túlhaladva egy óriási csigaházból kinéző, színes fejű élőlényt kell keresned.
24. Planaria Rupestris	A bányákban barangolva mielőtt kinyitnád az ajtót Pey'j kollégádnak, rúgj bele a villámmal jelölt dobozba az ajtó mögötti szobában, és gyorsan fotózd le a sötétben előlibegő szellemszörnyeket.
25. Astacus Erectus	Mr. De Castellac megbízottjával történő diskurzus során jobb kéz felé, a vízesés irányában indulj el, majd miután bemásztál az innen nyíló óriási csővezetékbe, a túloldalon lencsevégre kaphatsz párat a fentebb nevezett élőlényekből.
26. Papilio Pilosus	A Black Isle-i bányákban a vízeséstől nyíló csatornában miután megszerezted a csavarkulcsot, Pey'j kinyitja az elzárt területet, és tökéletes rálátásod lesz a szemközt mászó, rózsaszín gilisztára.
27. Nautilus Fluoreus	Ahogy visszatérsz a fő bányászterembe a második aknajáratból, a távolban úszó fluoreszkáló lábasfejűre kell lecsapnod. Zoommal gyerekjáték lesz.
28. Palinurus Rupestris	Ahogy átérsz a második bányarészből a fő tárnába, a földön szétnyomott apró lények után megjelennek a kissé testesebb rokonaik is. A kék, integető, mosolygó lényeket kell lencsevégre kapnod.
29. Pterolimax Gigantea	A Black Isle-i bányákban lakozó főellenség. Mielőtt elkezdenél küzdeni vele, ne sajnálj rá egy képkockát.
30. Aquilus Sapiens	A Pedestrian Districtben találhatóak a sasfejű egyének - egyet például az újságosstand mögött fényképezhetsz!
31. Walrus Sapiens	A Pedestrian District körzetben lőfrálnak a rozmárfejű, narancssárga kabátos fazonok. Ming Tzu (a bolttulajdonos) is egy Walrus sapiens!
32. Taurus Sapiens	Készíts egy képet Móról az Akuda Bár pultosáról.
33. Carcharodon Sapiens	Az Akuda Bár két vendége is ilyen, leginkább cápára emlékeztetnek, Francis is ilyen lény.
34. Felis Sapiens	Kapcsolattartód az IRIS hálózattal Me? lesz, akit az Akuda bárból nyíló titkos helyiségben kaphatsz lencsevégre.
35. Koi Kumonryu	Ming-Tzu boltjának akváriumában úszkál ez a békés halfaj.
36. Bufo Erectus	Vorax barlangjaiban grasszáló, békára emlékeztető zöld szörnyeteg. A Mammago Garázstól nem messze fekvő homokos part után nyíló barlangban találhatóak.
37. Manta Cyanea	A Nutripils Factory előtt lebeg szépen, komótosan az égen. Mielőtt belépnél a gyár épületébe kapd lencsevégre.
38. Rattus Giganteus	Avagy az óriáspatkány. A gyárban, föld alatti helyeken jó sűrűn találkozhatsz majd vele.
39. Aedes Raymanis	A gyár laboratóriumában található tehéntemből előbukkanó kukacot kell keresni.
40. Cyclopeus Palustris	Miután megtaláltad Double H ügynökét, és visszatértél a gyár központi részébe, egy rikítóan fluoreszkáló, egyszemű lény támad rád. Kihagyhatatlan...
41. Sarcophagus Domzii	A játék legelső szörnyeivel a gyárban találkozhatsz újra, azzal a különbséggel, hogy most már fényképezőgép is van nálad.
42. Rattus Albus	A gyárban találod a ritka fehér patkányt, ott is az X-Ray Verification szobának második termében. Miután átosontál a felső rácson, és a következő teremben a jobb kéz felé vezető csatorna végéig jutottál, fordulj meg, és a két járócsó találkozásánál fókuszálj be a lyukba. Ha megdobod diszkosszal a kis patkányt, felugrik, s ekkor lekaphatod az amúgy igen szégyenlős állatot.
43. Blabera Gregaria	A gyár vége felé a Closet nevű pályaszakaszon egy kisebb raktárhelyiségben lehetsz figyelmes a sarokban álldogáló szekrényre, aminek fedelét felcsapva, csupán ételmorzsákat találsz. Helyezz ide egy Starkos-t, majd kapd le az előjövő kis rovarokat.
44. Arachnis Viridis	Szintén a gyárban, a Closet után nyíló Nutripils Vat részen kell a padlón rohangáló, leginkább zöld pókokra hasonlító teremtményekre figyelmesnek lenned.
45. Macropodia Omnivora	Akkor fényképezheted le ezt a földön csúszó gilisztát, miután az Alpha Sections Underground Quarters pályán bedokkoltál az öbölből és a spéci fegyvereddel lelőtted az őrrobotokat. Elpusztítani rúgással tudod.
46. Megaptera Borealis	Miután beruháztál a hajód „ugróműjére", a világítótoronytól dél felé átszelve a tiltó csíkokat, az új vizeken erre az óriási bálnára lehetsz figyelmes. Mérd be és fotózz, amikor kiveti magát a vízből!
47. Anguilia Bifida	A zöld vízisiklóra emlékeztető élőlény a Slaughterhouse Reservoir bejáratának vizeiben evickél.
48. Trilobites Saltans	A Slaughterhouse Entrance pályán, mielőtt kikötnél, a zöld szmötyin kúszó élőlényt kell befókuszálnod és lefényképezned.
49. Ignis Ignifera	A Slaughterhouse Surveillance terméből emeltethető fel az a gát, amelyen ha Jade rajta áll, akkor a rács túlsó részében átmászhat a Ventilation terembe. Ehhez Double H segítsége kell majd, aki egy gombnyomásra együttműködik velünk. A Ventilation részben egy csoport patkány eliminálása után ereszd le a csapójáltót a tűz felett (diszkosszal célozz a kéz ikonra), majd fotózd le a csövek mögött megbúvó tűzmanót.
50. Timorea Saponifera	A Trolley Entrance-ben található a Slaughterhouse-ban. Mikor Double H segítségével kiütteted a továbbjutást jelentő vasrudakat, az őrszemmel védett szobában buborékokra lehetsz figyelmes. A Gyrodisk segítségét igénybe véve pörkölj oda a buborékolás forrásának, mire egy apró állat szalad át a terem túlsó oldalára. Ahhoz hogy lefényképezd, írtó jó reflexekre, és egy kis szerencsére is szükséged lesz.
51. Amoeba Saltans	A Slaughterhouse Central Hall részében találod. Egy zöld, 35-ös számmal ellátott konzolt kell keresned, amelynek ha a gombját Double H ügynök nyomva tartatja, lefotózhatod a zöld, repkedő amőbát.
52. Lutra Erecta	Két módon is lencsevégre kaphatod a gyorsan mozgó állatot: az első kicsit furmányosabb, hiszen bekapcsolva a világítótorony körülötti védőpajzsot, és felbaktatva a tetejére, kimehetsz az apró tartólapocskák legszélére, és onnan egy gyors befókuszálás után már meg is örökíthetted a látványosságot. A másik lehetőség, hogy miután beszerezted a repülés stabilizátort a Mammago Garage-ban, térj vissza a világítótoronyhoz, és miután végignézted a jelenetet, a leszállóhelytől nem messze a nagy rendetlenség túloldalán megtalálhatod a fényképezniváló lényecskét.
53. Megaptera Purpurea	Miután beépítetted a Flight Stabilizers-t a gépedbea eredj a Black Isle térségbe, és lépd át a piros határvonalat. Az óriási bálnára emlékeztető emlős a vízből fog előbukkani.
54. Manta Magnificens	A Slaughterhouse küldetés előtt, közvetlenül a hármas és négyes versenypálya bejáratánál, egészen délen (Jump Kit szükségeltetik) repked szépen, komótosan az égen. Leginkább egy rájára hasonlít.
55. Aurelia Magnificens	A Black Isle szíget vulkáncsúcsában foglal helyet - ezt kizárólag a Beluga megszerzése után tudod meglátogatni. A kis plankton-telep egyébként a dokkolás utáni barlangfalon helyezkedik el.
56. Megaptera Anaerobia	Az utolsó élőlényt az űrben tudod majd lencsevégre kapni - ehhez a legdrágább motorra lesz szükséged a Mammago üzletéből. Szóval miután fent vagy az űrben, keress egy jégtömbben úszó cápára hasonlító állatot, majd miután lefejtetted róla a páncélréteget - kapd lencsevégre az utolsó élőlényt.

magukat. Ha felkészültél a végső helyszínre és a mindent eldöntő összecsapásra - akkor irány a világűr …

Selene

Egy holdkráterbe telepített bázis elé érkezel, amelyet a DomZ-ok természetesen a lehető legnagyobb behatolás elleni védelemmel láttak el. Teendő, mint ilyenkor általában: bejutni a bázis legegyértelműbb bejárati pontján - a földi adó sugárcsövén keresztül (a játékban ez egy kis, kék, cső alakú izé formájában jelenik meg). A landolás után ne is vacakolj sokat, a falon található térkép lefényképezésével máris megtudhatod milyen helyre érkeztél. Illetve azt majd csak a leliftezés után tapasztalod meg - a hátsó szobában található kétszemélyes felvonó ugyanis a sűrűjébe repít, HH ügynökkel egyetemben (érdekes megnézni az Alien című film egyértelmű hatását a falakon). A folyosó végéről szűrődő zöldes-sárga fény forrása egyelőre nem érdekes számunkra, csupán az, hogy e pózna mozgatható, s ezt a későbbiekben ki is kell használnod. Vedd fel a bal sarokban található tükördarabot, majd helyezd a zárt ajtóval szembeni placcra. Ezáltal egy újabb oszlop emelkedett ki a folyosóból, amelyre a fényforrást ráirányítva továbbtükrözheted azt. Első körben a lift mellett található ajtó feletti kristályra kell irányítanod a fénycsóvát, mely így kinyílván szabad bejárást biztosít az újabb felszedhető tükördarabhoz. Most lépdelj vissza a második számú oszlophoz, és forgasd úgy, hogy a vele szemben található duplaajtóhoz érjen a belőle tükröződő fényforrás. Lépj be az újabb terembe, ahol a második tükröt is lerakva ismételten forgathatod az újonnan megjelent oszlopot, míg meg nem találod a kellő szöget. A cél, hogy a balra található terem egyik oszlopára irányítsd a sugarat. Az itt található újabb oszlopok közül az elsőt jobban szemügyre véve láthatod, hogy két apró szárnnyal rendelkezik, melyeket a Gyrodiskkel pöckölgetve módosíthatod az irányukat. Sorban haladva lődd be őket úgy, hogy a kijárati ajtó feletti kristályra irányuljon a vezérsugár.

A szemközti épülettel összekötő hídon áthaladva HH ügynök észreveszi, hogy gyanúsan nagy a csönd errefelé - de egyelőre ezzel nem tudtok sok mindent kezdeni, haladjatok inkább tovább. Annál is inkább, mert Pey'j a következő teremben fekszik egy kristályba zárva. Kiszabadítása csak elsőre tűnik bonyolultnak - ha az előző teremből ideirányítottad a sugarat, akkor most balról jobbra haladva, az óra járásával megegyező irányban forgasd a pici oszlopokat úgy, hogy mindig a következőre mutasson a sugár a sorban. Kívülről befelé, soronként juthatsz el mentorodig, úgy, hogy az első kör után a kezdő oszlopot egyszer tolod el jobbra, majd a következő alkalommal is szintén az első oszlopot kell mozgatnod, hogy leomlaszd a titeket elválasztó falakat. Double H segítségével kiszabadíthatod az őt fogvatartó burokból, ám úgy tűnik ezzel sem menthetted meg az elkerülhetetlentől: Pey'j élettelenül hever a földön, s úgy tűnik, te sem segíthetsz már rajta. A küldetés azonban ezzel még nem ért véget, a többi túszt még van esélyed megmenteni, sőt: a Földet is tájékoztatnod kell az itt folyó üzelmekről. Lépj tehát a mentőberendezéshez a szoba végén, és slisszolj ki a lifthez a félig bezáródott üvegajtó mellett.

A fent található leszállópálya-komplexumnál jobb kéz felé vedd az irányt, és a két őr árnyékában haladva használd az itt található sugárliftet. Menj be az előtted megnyíló kockaépület túloldali ajtáján, majd egyenesen bele a liftlabirintusba. Menj el a szemközti felfelé szállító liftalagútig, majd utána balra haladva a lefelé vivőt válaszd. Végül a zöld színű liftsugárral érheted el jöveteled célját: a legalsó szintet. A rövid folyosórész után egy üregbe jutsz, ahonnan tisztán és kivehetően lefényképezheted az Alpha Sections vezetőjét a DomZ faj illusztris tagjával - az őket körbevevő túszokról már nem is beszélve. Miután a bizonyíték a kezedben, már csak le kéne sugározni a jelet a bolygódra - ehhez használd a lifteket a már ismert útvonalon, majd Pey'j teste mellett vissza a Belugához. Útközben azonban váratlan fordulat következik be: Pey'j feltámad. Vagyis jobban mondva: Jade különleges energiáit felszabadítva visszaleheli mentorába az életet. Imináron hármasban a Belugához szaladtok, mássz fel a vele szemközti kapcsolótáblákra és kábelekre - egy félkör megtétele után pedig Pey'j segítségével odahivathatod az egyik dobozt, hogy átszállíttathasd magad a Beluga tetejére. Innen a jobb kéz felé eső részen a zárt ajtó mellett egy gombra lehetsz figyelmes, amelyet a gyrodisk segítségével lőhetsz ki. Egy lövés: doboz előáll, két lövés: doboz kezdőpozícióba visszaszáll (imináron egy Jade-del rajta lógva). A falon található fogaskerékkel leereszthetted azt a hidat, amely eddig két társadat visszatartotta az ezen az oldalon lévő ajtótól - de imináron szabad az út a rádióadóhoz vezető bányakocsihoz. A rövid utazás után egy fényképet készítesz a jeladó szerkezetéről, a kormányzó már küldi is a szükséges kódot - ezek után pedig Secundo kis segítségével létrejön a kapcsolat a System 4-gyel, és már megy is élőben a tényfeltáró riport az energiaként felhasznált emberi testekről … A lázadás sikeres, most már csak a foglyokat kéne kiszabadítani valahogy…

A tervet megneszelhette az Alpha Sections feje, ugyanis bekapcsolta az önmegsemmisítőt, nektek már csak másfél percetek maradt, hogy elhagyjátok a jeladó központot. Visszarohantok a bányaautóhoz, majd a folyosón keresztül a Belugához, biztosnak tűnik a szökés - Kehck tábornok azonban ezt nem így gondolja, ezért egy vonósugárral hajója mögé vonva titeket őrült kötélhúzásos játékba kezd. A kiszolgálgatott szerepében most az lesz a feladatod, hogy lelövöldözd a lézerágyúkat a kapitány hajójáról - miközben az pörög, forog, és egy vájatban is folyamatosan szlalomozik. Természetesen több fokozaton keresztül zajlik majd a hajsza, melynek végén egy kráterben landol az alkalmatosság. Ereszkedj le a légpárnással a víz felszínére, és dokkolj be a kapitány hajójába. Kisvártatva megtalálhatod őt magát is - ehhez mindösszesen három testőrét kell megvezetned, majd a kabinjában található kar segítségével eloldanotok magatokat a vontatóhorog sugarából. Most már csak a foglyok kiszabadítása van hátra, amit a börtönépületek felé viszszakanyarodva tehetsz meg - ám a rendszer túl aktív ahhoz, hogy csak úgy elnézze egy idegen hajó leszállási próbálkozását, úgyhogy hamar számíthatsz egy kis fogadóbizottságra. Miután megritkítottad a védőrobotokat, hamarosan földi utánpótlás érkezik: az adásodnak köszönhetően felláradt emberek a védelmedre kelvén időt nyernek neked ahhoz, hogy kihozd a még fogva tartott lakosokat. Szállj le a börtönszint tetején, majd a hármas gomb segítségével utazz le a kripta mélyébe.

Ami most jön, az a végső főellenfél maga - és a történet méltó módon való befejezése. Talán elnézitek nekem, ha nem adok kellő pontosságú instrukciót a főszörny megöléséhez - de ha már idáig eljutottál igazán nem okozhat nagyobb gondot az elintézése. Igaz, lesznek kisebb-nagyobb nehezítések a többfázisú haláltusájában, de a végén úgyis az lesz, hogy meglátod a vége-képernyőt. És akkor már megérte. Mint ahogy megérte végigjátszani is. Jó kis játék volt ez!

Bagó Péter

PLAYSTATION 2 - XBOX - GAMECUBE - GBA - N-GAGE
VÉGIGJÁTSZÁSOK, TIPPEK ÉS TÖBB SZÁZ CHEAT

PLAY ZONE

ÚJ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

Final Fantasy X-2
Baldur's Gate: Dark Alliance 2
Mission Impossible: Op. Surma
Arx Fatalis
Manhunt
Fallout: Brotherhood of Steel
Mario & Luigi: Superstar
The Sims Bustin Out
Crash Nitro Cart
Medal of Honor: Infiltrator
Rainbow Six 3
Rayman 3
Splinter Cell

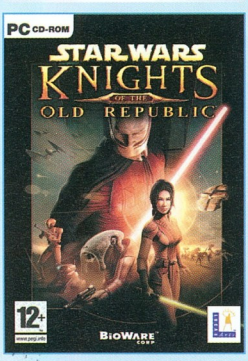
KERESD FEBRUÁR 13-TÓL
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

A KONZOL LAP AMIRE MINDIG IS VÁGYTÁL...

STAR WARS:
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Vajon megvan bennünk az, ami a jediket naggyá teszi? Tényleg olyan erős a sötét oldal csábítása? „Kiskatonából intergalaktikus hős" című végigjátszásunk következik. A Star Wars mindig is megdobogtatta a sci-fi műfaj kedvelőinek szívét. Az univerzum, melyet George Lucas teremtett még a hetvenes években mindmáig népszerű. Éppen emiatt eshetett meg az, hogy belevágtak olyan projectbe is, amely csúfosat bukott és rendesen koptatott a logó csillogásán (emlékezzünk csak vissza a pár éve megjelent Force Commander című förmedvényre…).

- **CD Link: FAQ, Screensaver, Trainer, Háttérkép**
- **Fejlesztő: Bioware**
- **Kiadó: Lucasarts**
- **Megjelenés: 2003-December-05**
- **Kategória: RPG / Kaland**
- **Honlap: http://www.swkotor.com**



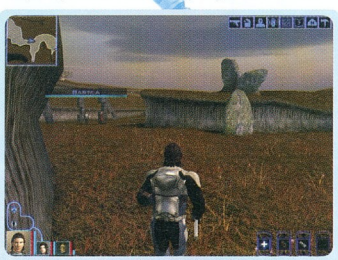
Mostanában viszont mintha megint csillogni látszana az az embléma. A Bioware kapta azt a megbízást, hogy apait-anyait beleadva készítsenek el egy igazán ütőképes, élvezetes, gyönyörű RPG-t, amely elé az is le tud ülni játszani, akinek nincs a fejében az egész d20-szabályrendszer. 2003 júliusában debütált a Knights Of The Old Republic (továbbiakban KOTOR) a Microsoft Xbox konzolon, és azonnal magába bolondította az embereket. A PC-s verzió ugyan késett egy keveset, de ennek hatására, még jobban, még kiéhezettebben vártuk ezt a csodás játékot. Miután végigjátszottam a művet, megértettem mindent. Megértettem, hogy miért kapott ennyi „Év játéka" díjat a játék. Remek munkát végeztek a srácok, minden elismerésem az övék. Meg kell jegyeznem, hogy egy ilyen kaliberű és hosszúságú játékról teljes végigjátszást jóformán lehetetlen megírni. Annyi mellékküldetés van, mint tiszta nyári égen a csillag. Éppen ezért csak a történet végigjátszásához nélkülözhetetlen dolgokat fogom leírni, de kísérletezzetek, fedezzetek fel nyugodtan mindent a játékban. Ja, és kutassatok át mindig mindent!

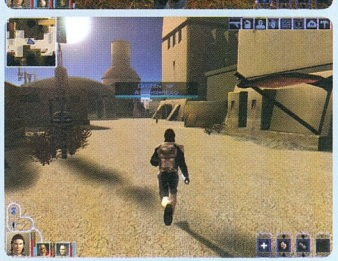
In medias res...

…vagyis vágjunk a közepébe. Az alaptörténet szerint kerek 4000 évvel járunk a filmtrilógia története előtt, és a jedikre új feladat vár. Nemrég lett vége a Mandalori Háborúknak, de a köztársaság új ellenségre tett szert. Két jedi inkább a sötét oldalt választotta, és nem tudni honnan, de szinte kimeríthetetlen erőforrásokkal ostromolják a Köztársaság érdekszférájába tartozó világokat. Egy ifjú jeditanoncnak, név szerint Bastilának egyedi képessége a Battle Meditation, amelynek köszönhetően az egyik sith-et, Revant sikerül legyőzniük a lovagoknak. Mikor belecsöppenünk a játékba, éppen Bastila hajóján töltjük szolgálatunkat. Kiválaszthatjuk karakterünk nemét, kinézetét, valamint kasztját. Lehetünk katonák (Soldier), felderítők (Scout) vagy „csibészek" (Scoundrel). Mindhárom osztálynak vannak előnyei és hátrányai, biztos vagyok benne, hogy mindenki megtalálja a neki szimpatikus karaktert. Azt tanácsolom, hogy először a Light Side-on játsszuk végig a játékot, mérpedig azért, mert jó néhány döntés sokkal nagyobb kihívást jelent, mint a sötét oldalon. Megmondták már nagy jedik, hogy könnyebben járható a rossz oldal, de lelkünk megromlik tőle… A végigjátszás elején még részletesen fogok leírni mindent, míg ki nem ismerjük a játékot. De ahogy haladunk előre, annál jobban engedem majd el a kezeteket.

Endar Spire

Felkeltenek minket a csata közben (jót szunyókáltunk, miközben kint ölik egymást…), és azonnali szolgálatba lépésre parancsolnak minket. Annyira azért nem kell sietnünk, kényelmesen tapasztaljuk ki az irányítás alapjait. Miután beszélgetésbe kerednünk a tiszttel, válaszoljuk kérdéseire úgy, mintha az Erő vezérelne minket (nem, nem mentjük az irhánkat, az önzőség egyáltalán nem méltó hozzánk). A bájcsevely után nyissuk ki a ládánkat és markoljuk fel a felszerelésünket (minden kasztnak más holmikat adományoznak), és zsebeljük be az érte járó 50 tapasztalati pontot. Az Inventory képernyőn ezután aggassuk magunkra a fegyvert és ruhákat. Sajnálatos módon a szoba vészlezárás alatt van, mi pedig még nem nagyon vagyunk jártasak a hekkelésben és zárnyitásban, ezért váltsunk gyorsan a tiszt karakterére. Vele könnyedén túljuthatunk ezen az ajtón. Menjünk csak a folyosón tovább, míg elérünk egy (zárt) ajtóhoz. A tiszt megint csak hasznossá válik, az akadály semlegesíthető egy szempillantás alatt. Rövid animációban látjuk, ahogy a sith-ek dokkoltak a hajónkra és legyilkolják a köztársasági katonákat. Két ellenséges katona van előttünk, és a játék megáll, mint mindig, ha feltűnik egy ellenség. Van időnk megtervezni a támadást, azonban még a legelején vagyunk, most csak arra van szükség, hogy a lézerpuskánkkal megpörköljük őket messziről. Kutassuk át gondosan a holttesteket. (A játék során minden hullát fosszunk ki, legyen az ellenség vagy barát, mert értékes és hasznos dolgokra tehetünk így szert!) A csata után rögtön menthetünk is egyet. Azt tanácsolom, hogy minden nagyobb esemény után mentsük el játékunkat, mert akármelyik sarok mögül előbukkanhat valami, ami az egész csapatnak a végét jelentheti. Menjünk csak tovább egyenesen, egy ajtóhoz érünk megint, amely könnyen nyílik, és a mögötte tanyázó két sith sem jelenthet problémát. A környéken van még egy fémdoboz és egy láda is, azokat kutassuk át. Folytassuk utunkat, míg megint egy animáció nem szakítja félbe. Körülbelül öt sith katona éppen a bajtársainkat támadja. Mindkét oldalon vannak áldozatok, a túlélő gonoszságokat pedig próbáljuk meg célba venni a nemrég zsákmányolt gránátokkal. Mivel elég közel állnak egymáshoz, egész szép kis pusztítást vihetünk így véghez. Ha valamelyikük mégis hatótávon kívül állt, azt nyugodtan pörköljük meg a lézerpuskánkkal. A jobboldali folyosón folytassuk utunkat. Megint egy átvezető animációt láthatunk: most már nem babra megy a játék, sötét jedi harcol egy jóval. A gonosz marad alul, ám egy robbanás következtében a másik is ellenfele sorsára jut. A filmecske után megint konfrontálódunk pár nem





kívánt egyénnel, gyorsan küldjük őket a másvilágra. Elérkezünk a hajóhídhoz, a tiszt tanácsára cseréljük le lézerpuskánkat egy kardra. Bent a csata után nem találjuk Bastilát… A mentőkabinok felé vette az irányt. Nekünk is arra kell, hogy vezessen az utunk, mert nem akarunk űrtörmelék lenni. A hajóhídon jobbra kell menni, majd megint jobbra, ezután menjünk át az ajtón. Már vár ránk egy sötét jedi… Tiszt bajtársunk eléggé balgán vállalkozik rá, hogy majd ő feltartja, míg mi elmenekülünk. Tegyünk is így, induljunk tovább sietősen, Carth rádión ránk szól, hogy egyre kevesebb időnk maradt, a mentőkabinokhoz kell jutnunk sürgősen. Innen jobbra tartsunk, majd egy sith katonához érünk, akit eliminálni nem nagy ügy. Itt balra kell fordulnunk, majd egy ajtóhoz érünk, ami túloldalán megint egy kis csata vár ránk, de már vagyunk annyira tapasztaltak, hogy nem esünk tőle hasra. Carth megint informál minket, hogy a következő szobában csak úgy hemzseg az ellen, úgyhogy vagy aktiválják a harci droidot, és beküldjük, vagy pedig a terminált terheljük túl robbanást előidézve, hogy megszabaduljunk tőlük. Az eddigi játék során biztosan találtunk már elég Computer Spike-ot (a hekkeléshez), vagy Repair Parts-ot (A droid működésbe helyezéshez), hogy könnyen sikerrel járjunk. A következő ajtó mögött van rádiós segítőnk, Carth, immáron életnagyságban. Csevegjünk vele, mielőtt a mentőkabinban végleg elhagyjuk az Endar Spire-t, megsemmisülése előtt.

TARIS

Lezuhanunk a városbolygóra, de sajnos mi egy ideig eszméletlenül fekszünk. Szerencsére Carth nem sérült meg, így el tud minket vinni egy elhagyatott lakásba, ahol ápol minket, míg magunkhoz nem térünk. Bastilával álmodunk, majd felébredünk. Carth üdvözöl minket, beszélgessünk vele egy kicsit. Válaszolgassunk neki, mint egy jó kiscserkész. Ezután nézzünk szét a búvóhelyünkön, láthatjuk, hogy van egy Workbench (munkapad), ahol a fejleszthető fegyvereinket, tárgyainkat tudjuk tuningolni.

A lakásból kilépve, naná, hogy egy csetepatéba keveredünk. A sith katonák a „Taris-on kívülieket" terrorizálják. Gyilkoljuk szépen le őket, erre a barátságos túlélő, Duros, beszélgetni szeretne. (Nem írok le minden választ, úgy is eléggé nyilvánvaló, hogy melyik válasz tartozik a sötét és a jó oldalhoz.) Keressük meg Larrimot, a helyi kereskedőt. Megnézhetjük portékáit, vásárolhatunk is tőle, de inkább azt tanácsolom, hogy érdeklődjünk erről a bolygóról. Megemlíti nekünk párszor a Cantinát, ahol valószínűleg több információval szolgálnak nekünk. Keressük meg a kör alakú folyosón az Upper City-be vezető ajtót, és menjünk ki rajta. Menjünk csak egyenesen, majd jobbra megtaláljuk az „Equipment Emporium" nevű boltot, benne a tulajjal, Keblával. Beszélgessünk vele is, elárul egy-két dolgot a sith megszállókról. Természetesen a mentőkabinokról is érdeklődnünk kell, mivel Bastilát létfontosságú megtalálnunk. A nő elárulja, hogy ha nem a sith-ek, akkor a két helyi banda valamelyike már nagy valószínűséggel megtalálta a kabinokat. Nem túl jó hír. Menjünk ki a boltból és forduljunk jobbra. Térjünk be a Cantinába. Itt a legkülönfélébb emberekkel lehet találkozni. Menjünk be a főterembe, ahol látunk egy magányos sith nőt, szolgálaton kívül. Mindenképp fűzzük meg, hogy elhívjon minket egy buliba. Beszélgessünk mindenkivel a Cantinában, akinek egyedi neve van, majd menjünk ki innen, vissza a bolt irányába, majd a „főutcára". Itt forduljunk jobbra, addig menjünk, míg tudunk. Igen ám, de itt egy öregembert két behajtó elég csúnyán megizzaszt. Mivel mi vagyunk a fény bajnokai, segítsünk rajta, és intézzük el a két csirkefogót. Keressük meg Zelkát. Ô a helyi „orvos", a boltjában van. Kérdezősködjünk tőle, elárulja, hogy mindent meg tud gyógyítani (kivéve a rakghoul-betegséget). A mentőkabinokat szóba hozva eléggé megváltozik a viselkedése, de győzködjük tovább. Felajánlhatjuk a segítségünket, mivel mi az Erő jobbik oldalán küzdünk. Kifele menet találkozunk a segédjével, aki tudomásunkra hozza, hogy Zax a Lower City-ben sokkal többet fizetne a rakghoul-szérumért, hogy aztán jó pénzért adja tovább. De Zelka mindenkinek rendelkezésére bocsátaná, tehát ezt a segédet hajtsuk el, mi nem csak a gazdagokat akarjuk meggyógyítani. Menjünk vissza abba az irányba, ahol láttuk, hogy a két behajtó szorongatta az öreget, menjünk fel az ajtón keresztül az Upper City North-ba. Menjünk csak egyenesen, majd elérkezünk a lakónegyed liftjéhez. Menjünk be, bent már megy a sith buli, ahova meghívást kaptunk. Ismét egy körfolyosón találjuk magunkat, menjünk, míg meg nem látjuk a nyitott ajtón keresztül a szórakozó sith-eket. Beszélgessünk egy kicsit Sarnával, majd röviddel ezután (köszönhetően a taris-i sörnek) az összes ember alkoholmámoros állapotban a földön hever, környezetükről tudomást sem véve. Nagyszerű alkalom, hogy átkutassunk mindent! Találtunk egy sith páncélzatot is! Vegyük irányunkat az őrzött lift felé. (Kiérve Upper City North-ba forduljunk jobbra, majd forduljunk északra.) Az ott ácsorgó katona csak akkor enged minket a Lower City-be, ha egyenruha van rajtunk. Ebben nincs hiba most már. Figyelmeztet minket a lenti állapotokra, és a biztonság teljes hiányára. Menjünk le a lifttel az alsó városrészbe. Lower City-be megérkezve egyből egy kisebb bandaközi gyilkolászás közepén találjuk magunkat. A Vulkarok hidegre teszik a Hidden Bekeket, de minket sem kímélnek. Rontsunk rájuk, majd mindhármat legyőzve, értékes dolgokat találhatunk náluk. Keressük meg Javyar Cantináját, ami keletre van attól a ponttól, ahol mi állunk. Menjünk be, az animációban látjuk, Calo Nord mit tett, hagyjuk őt békében elmenni. Keressünk meg egy kék twi'lek lányt, Missiont. Épp zaklatja pár Vulkar, de Zaalbar, a vuki segít a lánykának. Beszélgessünk velük. Kérdezzünk Davikról és a bandákról. Keressük meg Zaxot (ronda, nagy, gusztustalan hutt), és vegyünk tőle információkat. Menjünk ki a Cantinából, és forduljunk balra, ugorjunk el a Hidden Bek-főhadiszállásra. Tudassuk az őrrel, hogy nem kémek vagyunk, hanem Gadonnal szeretnénk beszélni. (Ekkor már ne legyen rajtunk az a fránya sith egyenruha, még megtévesztő őket, és elhajtanak minket melegebb éghajlatú bolygóra.) Menjünk be a bázisra, és tovább egyenesen, mígnem egy asztal mögött megpillantjuk Gadont a testőrével. Beszéljünk vele, sokkal több információja van

KOTOR 2?

A pletykák szerint teljes gázzal indultak meg a Knights of the old Republic 2 fejlesztési munkálatai. Minden jel arra mutat, hogy a Bioware az Obsidian Entertainmenttel (élén Feargus Urquharttal) karöltve hegeszti az új játékot. Az értesüléseket senki sem kommentálta, vagyis sem megerősítés, sem cáfolat nem érkezett a hírre. Ha méltó folytatása készül a játéknak, azzal mi csak nyerhetünk. Azonban ne igyunk előre a rancor bőrére, várjuk ki a hivatalos bejelentést!

számunkra a mentőkabinokról, mint gondolnánk. Egyezzünk bele, hogy elcseréljük az egyenruhát sith papírokra, amelyekkel lemehetünk az Undercity-be. Missiont és Zaalbart kell megtalálnunk ott, hogy bevigyenek minket a Black Vulkar bázisra. Gadon egy hajtómű prototípusának ellopásával bízott meg minket, cserébe segít kiszabadítani Bastilát, aki a Vulkaroknál van. Menjünk vissza a folyosóra, forduljunk jobbra (északra), az ellenségeket eliminájuk, majd találkozunk Canderous-szel. Beszélgessünk vele, majd folytassuk utunkat. A következő csapat ellenséget sem hiszem, hogy gond lesz legyőznünk. Menjünk, míg odaérünk az Undercity-be vezető lifthez. Mutassuk meg a papírokat, és ereszkedjünk alá.

Undercity

Itt élnek a felsővárosból számüzött emberek és leszármazottaik. Hajtsuk el a vámolókat, majd beszéljünk a lánnyal. Északkeletre kell mennünk, a Hester nevű kapuőrző majd kinyitja a kaput. Pontosabban csak kinyitná, mert látjuk, hogy fut két ember, de egy harmadikat kint hagytak menekülés közben. Vállaljuk el, hogy segítünk neki. Rohanjunk ki és öljük meg a férfit üldöző rakghoulokat. Menjünk ki a városból, és fedezgessük fel az Undercity-t. Találkozunk végre Missionnel, aki elárulja, hogy a vukját elrabolták és fogva tartják. Fogadjuk el segítségét, mostmár ő is a csapatunkban van. Délkelet felé vigyen minket utunk, a sith őrjárattal ne harcoljunk, mert elég kemény dió megverni őket, inkább mutassuk meg nekik a papírjainkat. Haladjunk tovább, de vigyázzunk a nagyobb csapatokban érkező rakghoulokra, elég veszedelmes teremtmények. Mikor belebotlunk egy hatfős hordába, ügyes taktikával harcoljunk ellenük: csalogassunk el egyet és öljük meg. Miután levágtuk őket, cammogjunk le a csatornákba a kapun keresztül.

Lower Sewers

Menjünk egyensen, és győzzük le a gamorraiakat, fosszuk ki a holttesteket, és a déli oldalon levő ajtón menjünk keresztül. A következő, kör alakú szobában is vár ránk ellenség, az elhalálozásuk után a délkeleti ajtón menjünk be. Bent mégegy monszta lesz. Menjünk tovább a folyosón addig, míg egy szobába érünk, ami telis-tele van rakghoulokkal. Vigyázzunk velük, mert erősek. Távolról próbáljuk leszedni őket. Balra a második ajtó lesz a megfelelő a számunkra, az aknát pedig hatástalanítsuk Missionnel. Menjünk csak tovább ezen a szűk kis folyosón, mígnem a végén egy ajtóhoz érünk, amely megint csak egy kör alakú „teremhez" vezet. Itt megint távolról küzdjük le a rakghoulokat, majd az északnyugati ajtón távozzunk a helyiségből. Menjünk csak előre, a végén két ajtó található. Válasszuk a vele szemben lévőt. Bent szörnyikék várnak ránk, tudjátok, mit kell tenni. Hatástalanítsuk az aknát, és a mögötte lévő ajtót nyissuk ki, pár gamorrai van bent. A fegyvertárolót nyissuk ki, fosszuk ki. Menjünk be az ajtón, és öljük meg Zaalbar fogva tartóit! Most, hogy megmentettük, a vuki hűséget fogad nekünk, és mivel Missionnel elválaszthatatlanok, így rögtön két útitárs tettünk szert az Undercity-ben. Küldjünk valakit haza, mivel csak hárman kalandozhatunk egyszerre. Most már csak a Vulkar bázisra kell bejutnunk. A zárt ajtót nyissuk ki, majd távozzunk. A gamorrai őrjáratot tegyük el tappancs alól, ezután a folyosó végén nyissuk ki az ajtót. A keleti falon lévő ajtót nyissuk ki, majd menjünk az erőtérhez. Missionnel hatástalanítsuk az aknát és az energiamezőt, aztán folytassuk kalandunkat.

Upper Sewers

A keleti ajtón menjünk be. Látjuk, hogy rakghoulok harcolnak a gamorraiakkal, végezzük ki a túlélőket. Északkeleti ajtón be, tartsunk keletnek, harcoljunk, majd tovább keletnek. Az ajtó túloldalán megint egy kör alakú terem van. Egy hibás droidot kell kivonnunk a forgalomból, utána a déli ajtón távozhatunk. Az aknát hatástalanítsuk, és a levágott kart kutassuk át. A közeli csatornaajtót kinyitva szembesülünk egy hús-vér rancorral. Ne szálljunk vele harcba, reménytelen. A holttestkupacot kutassuk át, de ne szedjünk ki belőle semmit, hanem rakjuk bele a mesterséges csalogatót. A rancor odamegy, megeszi az egész cumót, még a granátot is, melyet nem vettünk fel. A szörny bepapizza, és a granát tompa puffanással felrobban a szörny bendőjében. Menjünk át az ajtón, amelyet őrzött és öljük meg a Vulkar őröket is. Szálljunk be a liftbe, és így belépünk a…

Black Vulkar bázis

…területére. Egyenesen menjünk át a kapun. Hatalmas folyosóra érünk, rengeteg ajtóval, de mi csak menjünk szépen tovább, és a szemben lévő kijáraton szivárogjunk ki. A helyiség végében egy Vulkar őrdroid van, küldjük át az örök áramkörök földjére. Menjünk tovább, míg elérünk egy hatalmas irányítóterembe, itt aztán lesz nemulass! Egyenként próbáljuk csalogatni az ellenségeket, így talán megspórolunk pár kitépett hajszálat. A terem közepén lesz az Armory, amelyet két katona őriz-get. Ne spóroljuk a lézert. Mission nyissa ki az ajtót, mi pedig szedjük össze a holmikat, és aggassuk őket magunkra, elég hatásos szerkentyűket találhatunk itt. Van egy helyiség, ahol épp jó sok Vulkar múlatja az idejét. Itt nagyon sokféle stratégiát lehet alkalmazni, a „csalogatós-aknásat", a „legránátollak" taktikát és egyebeket, ezt rátok bízom. Vegyük el a Passcardot a vezér hullájától, és keressük meg a Security Terminalt. Itt hatástalanítsuk a védelmi rendszert a kártya segítségével, majd beszállunk a liftbe.

Black Vulkar Base, Upper level

Megérkeztünk a swoop-garázsba, valahol itt kell lennie a hajtómű- prototípusnak is. Menjünk előre, keljünk át a nyugati kapun, a Vulkarokat likvidáljuk. Haladjunk tovább, és az első ajtón, jobbra, menjünk át. A zárt ajtót nyissuk ki, és a Garage computert használva gyilkoljunk meg pár ellenséget, majd nyissunk ki egy security ajtót. Menjünk vissza a garázs főtermébe, onnan a déli lejárón távozzunk, majd ott balra fordulunk, a folyosó végén pedig megint balra, immáron nyitva az ajtó. Kandont és kompániáját leszedjük, így miénk a Gadonnak ígért motorprototípus. Menjünk vissza a lifthez, amely idehozott minket. Menjünk vissza, innen a terembe, ahol az Armory-t kifosztottuk, onnan a déli folyosón keresztül hagyjuk el a Vulkar bázist. Ismerős terepre érünk, menjünk el a Hidden Bek bázisra és beszéljünk Gadonnal. Nosza, versenyezzünk. Itt a swoop platformon a regisztrációs pultnál jelentkezhetünk, ha le akarjuk tudni körünket.

Mindig megadják, hogy milyen időt kell túlszárnyalnunk. Megnyerjük a versenyt, amelynek a díja Bastila. Ám akad egy kis harc, mert nem akarják átadni nekünk Bastilát. Legyőzzük őket. Visszatérünk a búvóhelyünkre, ahol Carth és a jedilány megbeszélik a további teendőket. El kell hagynunk Taris-t. Hagyjuk el a lakást, menjünk el az Upper City Cantinába és beszéljünk Canderous-szel. Fogadjuk el az ajánlatát. Vigyen a lábunk minket Upper City North-ba (ahonnan lejutottunk Lower City-be) a droid shopba és vegyük meg a T3-M4 kódnevű robotot. 2000 kreditet kérnek érte, de említsük meg Davik nevét, és olcsóbban megkapjuk. (Ez Dark Side pontot jelent, de nem vészes. Jobb, mint 2000 kredittől megválni, már ha egyáltalán van ennyink.) Innen menjünk északra, a Sith Bázis irányába. A droiddal nyissuk ki a kaput, majd cseréljük le egy másik karakterre, mert bent harc jön.

Sith Bázis

Fenyegessük meg a recepcióst, hogy megöljük, hogyha megpengeti a riasztót, aztán engedjük szabadon. Menjünk be az asztal mögötti ajtón, menjünk egyenesen, ne figyeljünk a többi bejáratra, hanem a folyosó

Yavin-4

Ez a doboz is az Xbox-verzió hátrányára lesz írva, ugyanis a hőn szeretett személyi számítógépünkre íródott változatba bekerült egy új helyszín is. A Yavin 4 űrállomáson túl sok mindent nem csinálhatunk, és a játék sztorijához sem ad hozzá semmit (ezért sem említtettem a végigjátszásban), de él ott egy kereskedő, aki igen ügyes kezének köszönhetően roppant hasznos tárgyakat tud készíteni, igaz az árai is a csillagok között mozognak. Két bolygó között látogassunk el hozzá!

végén lévő ajtót válasszuk. Keressük meg a liftet, és emelkedjünk az Upper Sith Basebe. Csak teljesen meggyógyulva vállaljuk be ezt a harcot. A sith helytartóval kell megküzdenünk, az eddigi legkeményebb csata. Élettelen testétől szerezzük meg Taris kilövési kódjait. Menjünk Javyar Cantinájába, a Lower City-ben. Keressük meg Canderoust, és mondjuk meg neki, hogy készek vagyunk az indulásra.

Davik's Estate

Canderous bevisz minket Davik birtokára, mint újonc behajtót. A nagyvezért fogjuk az elkövetkezőkben kijátszani. A trónteremet kell megkeresnünk most, ahogy beléptünk oda, a terem túloldalán van egy folyosó, ahol egy őr járkál. Öljük meg és vegyük el tőle az Access cardot. Tartsunk innen mindig jobbra, az ajtón be. A kínzó droidokat hatástalanítsuk, a raboktól pedig tudjuk meg az Ebon Hawk biztonsági rendszerének semlegesítési kódjait. Vissza a trónterembe. Onnan az északi ajtón át kell menni, őröket kinyírni, majd a Security terminalnál a hangárt kinyitni. Trónterembe megint, onnan a déli ajtón át távozz. Keresd meg a Hangar Bay Door feliratú kaput, és menj be rajta. Bent Calo Norddal és Davikkal kell megküzdenünk. Először Calót üssük agyon, mivel jóval erősebb Daviknál. Szedjük el hulláiktól a holmikat, majd extra gyorsan szálljunk fel az Ebon Hawkra. Taris-t a porig bombázza a sith flotta, de sikerül elmenekülnünk.

DANTOOINE

Most, hogy már tapasztaltabbak lettünk a játékban, kevésbé fogom részletesen leírni a teendőket (márcsak a helyhiány miatt is), de biztos vagyok benne, hogy meg tudjátok csinálni a feladatokat. A Dantooine-ra kell mennünk, mert ott székel a Jedi Tanács. Landolás után azonnal járuljunk eléjük, mert találkozni kívánnak velünk. Úgy döntenek, hogy megkezdheted a jedi kiképzést. Menj vissza a hajóra, majd másnap reggel vissza a tanácsba, Bastila már ott vár. Beszélgessünk a tanács tagjaival, majd Zhar mesterrel a képzésről. Dorak mester megtanítja a jedi alapszabályokat, amelyeket fel kell mondanunk Zharnak. A következő teszthez megint Dorakhoz kell fordulnunk. Helyzetképeket vázol fel, nekünk meg kell mondanunk, hogy mit tennénk. Ezek alapján eldől, hogy Jedi Guardianok, Jedi Sentinelek, vagy Jedi Consularok leszünk. (Amit mond, csak javaslat, a végén dönthetünk magunk is.)
A harmadik feladatunk, hogy ki kell mennünk a The Grove-ba, és az ott lakozó sötét erő forrását megszüntetnünk. Menjünk ki a „To outer courtyard" feliratú ajtón a jedi menedékből. Menjünk egyenesen, majd az első lehetőségnél forduljunk jobbra. Menjünk tovább, és a jobb oldalon ott lesz Adum Larp. Tőle olcsón kaphatunk egy térképet ehhez a helyhez, így csak megnyitjuk és látjuk, hogy mi merre van. Ettől a lénytől induljunk el délre, hogy a Matale birtokra érjünk. Vigyázat! Ez már nem a jedi menedék vagy a békés

Courtyard. Itt már gyakran előfordul az ún. kath hound nevű bestia, ami csoportokban igen veszedelmes. Legyen két közelharcos karakterünk és egy távolról támogató a csapatban. Ahogy megérkezünk a birtokra, menjünk egyenesen délnek tartva, így elérünk a Grove bejáratához. Ide belépve egyből nekünk támad jó pár vadállat, akik a hely sötét erejétől egyszerűen megvadultak, és fékezhetetlenné váltak. Ha végeztünk a fenevadakkal, induljunk el balra egy szűk ösvényen. Egy kicsit forduljunk délkeletre, ahol megtaláljuk a sötét erő forrását. Egyből megtámadnak minket, a csapat többi tagjának földbe gyökerezik a lába (egy hatásos mozdulattal „fagyasztja" le őket az ellen), így egymagunknak kell szembeszállnunk vele. Taktikusan dolgozzuk le életerejének kb. 2/3-át, ezáltal beszélgetős síkra terelődünk. Sok minden kiderül erről a jediről, és, hogyha ügyesen beszélgetünk vele (emlékezve a jedi alapszabályokra), visszatérithetjük a Jó Oldalra, így egy újabb erős taggal bővül csapatunk! Azonnal térjünk vissza az Ebon Hawkra. Járuljunk a Jedi Tanács elé, osszuk meg tapasztalatainkat.
Padawanokká léptetnek minket elő. Beszélgessünk a tanács tagjaival, hogy még többet eláruljanak a „puzzle-ről". Megbíznak minket, hogy menjünk el az ősi romokhoz, ahol Revan és Malak a sötét oldal csábításának áldozatául esett. Menjünk ki a Courtyardba, végig egyenesen. Habár az út kanyarog, a lényeg az, hogy a rommező a a térség keleti oldalán fekszik. Nehéz összetéveszteni bármi mással, meg fogjátok találni. Menjetek be. Odabent találkozunk egy ősi droiddal, nosza, csevegjünk vele. Mielőtt továbbmehetnénk, két próbát kell kiállnunk. Egy a keleti, és egy a nyugati szobában van. Először menjünk a keletibe. Energy shieldeket készenlétbe, bent egy őrző-védő droid van, le kell győznünk. Elég durva harc, de korántsem kivitelezhetetlen. Ha legyőztük, menjünk oda a terminálhoz. Be kell helyeznünk a Datapadunkat, majd az ősi gép egy talánnyal szembesít minket. Ki kell választanunk azt a három környezeti formát, amely az „élet bölcsője" lehet. Ezután menjünk át a nyugati szobába. A droid még rosszabb az előbbinél … fagyasztó sugarai nem túl kellemesek. Ha leküzdöttük, menjünk oda a másik régi géphez. A procedúra ugyanaz: Datapad be, feladvány a képünkbe. Most a három „halált hozó" környezeti viszonyt kell kiválasztanunk. Most már beenged minket a robot, egy animáció után nyomot fogunk, hova kell mennünk ezután. Vissza a Jedi tanácsba, ahol megbíznak minket, hogy kapjuk el Malakot. Ugorjunk vissza az Ebon Hawkra, és a hajóhídon válasszuk ki, hogy melyik világba látogatunk el először.

MANAAN

Ez az óceánbolygó a következő állomásunk. Nem kell akadékoskodnunk, fizessük ki a dokkolási díjat. Az East Centralba kell eljutnunk, ugyanis ott található a Köztársaság nagykövetsége. Beszéljünk Roland Wannal. Tudassuk vele, hogy a Jedi Tanács megbízásából jöttünk ide, és hogy az ősi csillagtérképet keressük. Felajánlja, hogyha a sith bázisra betörünk, akkor megmondja, hol van. Ahhoz, hogy bejussunk, három dolog közül kell egyet kiválasztanunk. Én azt javaslom, hogy kódoljuk ki a Sith Passcardot. Menjünk be a computer szobába, és közelítsük meg a nagy számítógépet. Az első egyenlet megoldása 22, a másodiké

Episode III

A Star Wars Episode III a befejező része az előzmény-trilógiának. A forgatást 2003 szeptemberében fejezte be George Lucas Sydney-ben. Az érdekesség ezzel kapcsolatban, hogy létrehoztak a starwars.com oldalon egy Hyperspace nevezetű rendszert. Ez annyit takar, hogy évi 20 dollár fejében hozzájuthatunk exkluzív képekhez, videókhoz, és egyéb finomságokhoz. A forgatás alatt pedig egy webkamera élőben közvetített a helyszínről az előfizetőknek. Természetesen a kulcsfontosságú jelenetek alatt letakarták a szerkentyűt, vagy éppen a díszletépítőket mutatták.

18, a harmadiké 64, a negyediké 2, az ötödiké 6, és végül a hatodiké 7. Ezzel a mozdulatsorral van egy érvényes sith belépőkártyánk. Menjünk el Ahto East északi oldalára, ott megtaláljuk a bázisukat. Menjünk be. Mindegy, mit mondunk, nekünk esik az egész bagázs, de nem túl kemény ellenfelek egy harcos padawannak. Mindezek után induljunk el az asztal mögötti (északi) ajtó irányába, menjünk át rajta, majd balra az első ajtón be. Induljunk el a folyosón, kövessük egy ideig, ezután lépjünk be balról az első ajtón. Itt megtaláljuk a Köztársaság droidját, vegyük ki belőle a Data Module-t. Hagyjuk el a bázist ott, ahol bejöttünk. Jönnek értünk a helyi Selkath-ok, és elvisznek minket tárgyalásra, mert betörtünk a sith nagykövetségre. Ahogy elkezdődik a tárgyalás, szakítsuk félbe, és rúgjuk ki az ügyvédünket. Állítsuk magunkról, hogy nem vagyunk bűnösek, és, hogy a sith-ek csaltak be minket oda, mi csak diplomáciai tárgyalásokra mentünk. Felmentenek minket, menjünk gyorsan vissza Roland Wannhoz, a köztársasági nagykövetségre. Beszélgessünk vele, adjuk oda neki az adatmodult, majd induljunk el a Submarine Bay-be, és ereszkedjünk alá. Lent az állomáson síri csend fogad minket, mindeki halott, van egy túlélő, de ő nem teljesen normális. Kövessük ezt a hosszú folyosót, addig, míg jobboldalon nem látunk egy ajtót. Ne csak lássuk, menjünk is be. Bent egy őrült selkath vár ránk, állig felfegyverkezve. Igen kemény ellenfeleknek bizonyulnak, nem árt itt lent sűrűn menteni. Menjünk tovább a zárt ajtón, bent pedig iktassuk ki az Assault droidokat.

Módosított erőkristály

A játék xboxos változatához képest számottevő csiszoláson ment keresztül a PC-s változat. Mindenekelőtt szabadon beállítható AA és AF fokozat, dukáltak a nagyobb felbontású textúrák, hogy kihasználja számítógépünk minden erejét, továbbá 30 új tárgy került be a játékba (fénykardkristálytól kezdve a pajzsokon át új fegyverekig számos dolog), ám ezeket vagy nehéz megszerezni, vagy a kereskedő borsos árat kér értük.

Haladjunk a következő szobába. Itt két kaput látunk: egye elöttünk és egyet a baloldalon. Válasszuk a szemben lévőt. Itt egy Heavy Sentry Droid készül meglepni minket, de az iongránátok csúnyán elbánnak vele. Tovább a következő terembe, itt kutassunk át mindent alaposan, ne feledjük magunkhoz venni a búvárruhát, nemsokára használ vesszük majd. Megint egy helyiséggel arrébb belebotlunk pár őrült selkath-be, meg kell őket tanítanunk a jó modorra. Ha végeztünk velük, távozzunk a jobboldali kijáraton. Menjünk innen is ki, győzzük le a ránk támadókat, és a rövid folyosó végén, a légzsilipen keresztül távozzunk a tengerfenékre. Helyezzük készenlétbe a Sonic Emitter, itt lent ugyanis tele van a víz cápákkal. Induljunk balra, ott találkozunk egy búvárruhás egyénnel. Megbeszéljük, hogy együtt fogunk kijutni innen. Kövessük őt, mígnem egy animáció félbe nem szakítja a játékot. Újdonsült társunkat megeszi egy hatalmas cápa… Most már egyedül vagyunk. Ha egy bestia közel merészkedik, aktiváljuk a sonic emittert. A tengerfenéken tartsunk keletnek, ahol kettéágazik az ösvény, menjünk balra. Menjünk át a légzsilipen. Haladjunk a folyosó mentén, a selkath-okat öljük meg, az elágazásnál forduljunk balra. Az energiamezőt a fénykardunkkal szedjük szét, a mögötte levő két emberrel pedig csevegjünk. Egyezzünk bele, hogy a Harvesting Machine-t helyezzük forgalmon kívül inkább, minthogy megöljük az ősi halat. A Harker Rifthez vezető légzsilipen keresztül hagyjuk el a helyiséget. Megint a tengerfenéken vagyunk. Keressük meg a Kolto Control Panelt és tegyük a következőt:

1. Access fuel tank pressure control.
2. Töltsük meg a container podot.
3. A containerből az injectorba át a folyadékot.
4. Ürítsük az injector podot.
5. Container-ből az injectorba.
6. Containert megtölteni.
7. Containerből az injectorba.

Ezután felrobban az egész gépezet. Induljunk keletre, ahol megtaláljuk a következő Csillagtérképet. Vissza arra, amerről jöttünk, egészen addig, míg meg nem találjuk a csapatunk többi tagját, majd fel a felszínre. Beszéljünk Rolanddal, hogy lent mindennek vége, a gépet elpusztítottuk. A nagykövetséget elhagyva megint letartóztatnak minket a selkath-ok. A következő tárgyaláson mondjuk meg nekik, hogy a mi kormányaink közösen üzemeltettek egy állomást ott lent, amely felkeltette az ősi cápát, és, hogy mi elpusztítottuk a bázist, hogy megmentsük az állatot. Felmentenek ismét minket. Térjünk vissza az Ebon Hawk fedélzetére, és válasszuk ki a következő úti célunkat.

TATOOINE

Fizessük ki a dokkolási díjat, majd menjünk a Czerka irodába, és kérjünk egy vadászengedélyt (csak így hagyhatjuk el Anchorhead városát). A buckalakók irtásáért cserébe kapunk engedélyt. Szükségünk van egy droidra, aki beszéli a nyelvüket. Menjünk el Yuka Lak robotboltjába, és érdeklődjünk az eladó HK-47-ese iránt. A kezdőár 4000 kredit, de ennyit nem fizetünk egy halom ócskavasért. Alkudozhatunk, a legalacsonyabb ár, amiért a miénk lehet 2500 kredit. A városkából keleten juthatunk ki. Csak a vak nem látja szemben az óriási sandcrawlert. Induljunk el abba az irányba. Ott páran csapdába estek: megtámadták őket a buckalakók, és a mi feladatunk, hogy segítsünk rajtuk. Az ellenség hullámokban érkezik, a szünetekben van időnk meggyógyítani magunkat. Cserébe a segítségünkért, megmondják, hol van a buckalakók falva. Induljunk tovább dél felé. Utunk során elég gyakran ránk támadnak a buckalakók, igyekezzünk felülkerekedni a csatákban. Meg kell találnunk a „Send People Territory" nevezetű átjárót. Nem lesz nehéz, mert legalább nyolcan fogják őrizni. Likvidáljuk őket, és vegyük fel a ruháikat. Az átjárón menjünk keresztül, egyenesen a buckalakók falvába. A fordító-harcidroid le-

gyen a csapatunkban. Mondjuk meg, hogy békés megoldást akarunk. Nem kell nagyon izzadni érte, csak ennyi kell, hogy ne kapjunk Dark Side-pontokat. Ezután öljük le az egész lakosságot, a főnöktől pedig vegyük el a pályáját. Vigyük vissza ezt a cumót Anchorheadbe annak a csajnak, akitől vadászengedélyt kértünk. Újból hagyjuk el a várost, és a Dune Sea délkeleti részén

menjünk át az Eastern Dune Sea-be. Ott találkozunk egy lénnyel, segítsünk neki. Bantha abrakkal csalogassuk a barlang szájához a túlkös állatokat és jön egy átvezető animáció. A nagy Krayt sárkány kijön, az aknák, amelyek oda lettek telepítve ki is vég-

zik. Bemehetünk a barlangba, ahol megtaláljuk a következő csillagtérképet. Alaposan kutassuk át a barlangot, csakúgy, mint mindent az egész játékban! Kifele menet találkozunk egy régi ismerőssel. Calo Nord vár minket, ugyanaz, akit legyőztünk Davik birtokán. Valahogy megmenekült, és bosszúra szomjazik. Öljük meg. Használjuk a Force képességeinket, minden tüzerőt Calóra fordítsunk, a társai szinte semmik hozzá képest. Fussunk vissza az Ebon Hawkra, és döntsük el, hova megyünk ezután.

KORIBBAN

Ez az igazi sith bolygó. Itt működik a kiképző akadémiájuk, hemzsegnek az egész bolygón. Válaszoljunk a czerka őr kérdéseire, ezután induljunk tovább. Odaérünk egy animációhoz, de ne felejtsük el, hogy minden döntésünk Jó vagy Sötét Oldal pontokat szerez nekünk. Döntsünk igazi jedihez méltóan. Folytassuk utunk, megint egy csapat sithhez érünk. Ki akarnak kezdeni velünk, de mi nem hátrálunk meg. Harc nem lesz a dologból. Menjünk tovább egy jó darabon át, míg elérünk a Sith Akadémia bejáratához. Itt beszéljünk Mekellel, kérdezzük meg, miért álldogálnak ott. Majd az őrt faggassuk. Megtudjuk, hogy Yuthara Ban engedélyére van szükségünk, hogy beléphessünk. Induljunk el visszafelé, de a lejtő tetején megtámad minket pár sith. Legyilkoljuk őket, és elveszszük tőlük a sith medált is. A Cantinában keressük meg Yuthara Bant és beszélgessünk vele. Mutassuk meg neki a medált. Valljuk be, hogy az egyik tanoncától vettük el, miután megöltük. Ez a sötét oldalon nyilván nagy fegyvertény. Bent az Akadémián találkozunk Uthar mesterrel, aki felvilágosít minket, hogy a jelentkezők közül csak egyet vesz majd fel; presztízst kell szereznünk nála. Yuthara tervéről ne szóljunk neki. Az első feladatként meg kell tanulnunk a sith alapszabályokat; megfigyelhetjük, hogy mennyire szöges ellentétben állnak a jedi alapszabályokkal. Második feladatként kössünk szövetséget Lashowe-val, és találkozzunk vele az ásatásoknál. Kövessük, majd megtámad minket három lény. Most egy kis sötét dolog jön: öljük meg Lashowe-t, és vegyük el tőle a Holocront. Mutassuk meg Utharnak. A harmadik tekintélyszerző feladat a sith dezertőrök felkutatása. Ők a shyrack-barlangban bujkálnak. Kisebb csaták várnak itt ránk, ha megtaláljuk őket, engedjük szabadon mindannyiukat. Ahhoz, hogy ki tudjanak menni, meg kell ölnünk a terentateket, hárman nem nagy kunszt. Uthar mesternek hazudjuk azt, hogy már nincsenek többé sith dezertőrök. A negyedik presztízsfeladat Ajunta Pall sírhelyének vizsgálata. Ez a Valley of Dark Lords keleti részén található meg. Menjetek be, és keressétek meg a szarkofágot. Kutassátok át, majd Ajunta Pall szelleme megjelenik. Cseverésszünk el vele. Válasszuk ki a Notched Steel Swordöt és beszéljünk megint a lélekkel. A sírból kifelé menet találkozunk Shaardannal. Ne engedjünk neki, öljük meg. Kint a völgyben keressük meg Tulak Hord sírját. Itt bent egy öreg őrülttel fogunk találkozni, aki életre-halálra menő játékra „invitál" minket. Az első kérdésére a válasz: „I use the opportunity to kill him and take his position." A második válasz: „Take the reward and leave the weak fools to their fate." A harmadik: „I keep it to myself." A negyedik: „Kill him." Az ötödik: „Neither. A true Sith never dies." Ezzel túléltük a játékot. Öljük meg a vén fazont. Az utolsó tekintély-feladat egy droid elpusztítása Marko Ragnos sírjában. Jelentsünk Uthar mesternek, aki elvisz minket a végső próbára. Naga Sadow sírjába megyünk. Bentebb haladva egyenesen a síremlékben balra lesz egy szép kis rejtvény. A terminálon a következő sorrendben kell kiválasztani a menüpontokat:

- Move a system from the left pillar.
- The right pillar.
- Move a system from the left pillar.
- The middle pillar.
- Move a system from the right pillar.
- The middle pillar.
- Move a system from the left pillar.
- The right pillar.
- Move a system from the middle pillar.
- The left pillar.
- Move a system from the middle pillar.
- The right pillar
- Move a system from the left pillar.
- The middle pillar.
- Move a system from the right pillar.
- The left pillar.
- Move a system from the middle pillar.
- The left pillar.
- Move a system from the right pillar.
- The middle pillar.
- Move a system from the left pillar.
- The right pillar.
- Move a system from the left pillar.
- The middle pillar.
- Move a system from the right pillar.
- The middle pillar.
- Move a system from the left pillar.
- The right pillar.
- Move a system from the middle pillar.
- The right pillar.
- Move a system from the middle pillar.
- The left pillar.
- Move a system from the right pillar.
- The left pillar.
- Move a system from the middle pillar.
- The right pillar.
- Move a system from the left pillar.
- The middle pillar.
- Move a system from the left pillar.
- The right pillar.
- Move a system from the middle pillar.
- The right pillar.

Ezzel ez a rejtvény is megoldódott. Forduljunk vissza odáig, ahol idekanyarodtunk, majd menjünk tovább. Mentsünk, aztán menjünk át az ajtón és két terentatekkel találjuk magunkat szemben. Egyedül vagyunk, úgyhogy ez kemény dió. Csalogassuk el az egyiket úgy, hogy a bal oldali falhoz lapulunk, majd mikor látjuk, hogy felénk jön, fussunk vissza a terem másik végébe. Győzzük le, utána a másik bestiát is. Meghúzzuk a kart, majd alaposan kutassuk át a helyiséget. Visszamegyünk a főfolyosóra, amelynek végében egy savmedence terül el. Dobjuk rá a spéci cold gránátot, amelytől azon nyomban megfagy, és járhatóvá válik a sav. Menjünk be az ajtón, és nézzük meg a következő Csillagtérképet. Visszafelé vár ránk már Yuthara és Uthar is. Küzdjünk meg mindkettővel. A csata részleteit nem ecsetelném, mindenki saját stílusához méltóan fog elbánni velük. Innentől

kezdve minden sith ránk támad a Korribanon. Küzdjük vissza magunkat az űrhajónkig.

LEVIATHAN

Mindegy, milyen úti célt választunk, a sithek elkapnak minket, és dokkolnak minket a Leviathanba. T3-M4 szerepében vágjunk vissza, mikor a sith droid megpróbálja törölni a memóriánkat. Az első helyes válasz 3, a második 10 és az utolsó pedig 11. Az őröket még így robotbőrben is ki tudjuk nyírni. Keressünk egy terminált, majd a Detention Areát nyissuk ki. Ott a Holding Cells-t kell feltörnünk egy számítógépnél. Tegyük ezt és szabadítsuk ki a többieket. Szedjük össze a holmijainkat, ezután irány a lift.

A hajóhídra menjünk vissza. Az egész hajó egy kisebb labirintusra hasonlít, ezért meg sem próbálom leírni. Keressük meg az Armory-t, ahol vegyünk magunkhoz három darab űrruhát. A légzsilipen keresztül kimehetünk az űrbe, így megkerülhetjük a Bridge (zárt) főbejáratát. A hajóhídon le kell győznünk Sault és katonáit. Ha ez megtörtént, menjünk oda a terminálhoz és nyissuk ki a Dokk kapuit. Futás vissza a Dokkba, útközben azonban összetalálkozunk a legnagyobb sith-tel, Darth Malakkal. Hosszú beszélgetés után legalább a feléig le kell küzdenünk az életét, erre Malak elmenekül. Folytassuk utunkat az Ebon Hawk felé, csakhogy

megint találkozunk a sötét mesterrel. Itt is le kell szedni az életerejének felét, majd Bastila közbevág, mondván, hogy ő majd feltartja. Nekünk nincs más választásunk, vissza kell térnünk hajónkra, és el kell hagynunk a Leviathant. Talán ha megtaláljuk az utolsó Csillagtérképet még kiszabadíthatjuk Bastilát. Az Ebon Hawkon Carth megosztja a többiekkel a személyiségünkről kiderült titkot. (Mivel titok, ezért nem árulom el, de ha eljuttok idáig, meg fogtok lepődni!)

KASHYYYK

Gyerünk, keressük meg gyorsan az utolsó Csillagtérképet, ami a vukik bolygóján található. Fizessük ki a parkolójegyet, majd induljunk el. Sokfelé menni nem lehet, kövessük az utat, amíg egy elágazáshoz nem érünk. Itt válasszuk a balra vezető ágat. Erdei kinrath-ok támadnak ránk, akár ásítozva is megölhetjük őket, nem kihívás. Déli irányba haladjunk, a vuki gyilkosokat az erő segítségével győzzük meg, hogy hagyják el a bolygót. Menjünk tovább délre, míg egy nagyobb térhez érünk. Itt gyilkoljunk le minden ellenséget, majd beszéljünk a vuki őrrel. Megmondja, hogy Chuundar engedélye kell ahhoz, hogy leereszkedjünk a Shadowlandbe. Most forduljunk északra. Az „ösvény" végén három Dark Jedi vár ránk, így gyógyultan érkezzünk meg oda, szükség lesz minden erőnkre. Elhalálozásuk után beszéljünk a vukival, hogy vigyen minket a főnökhöz. A kimondhatatlan nevű Rwookrrorro faluban vagyunk, ahol törzsi állapotok uralkodnak, egy személy kezében összpontosul a hatalom. A fömuftinak mondjuk el, hogy tudunk az üzletéről a rabszolgatartókkal, és így is, úgy is ki fog tudódni. Fogadjuk el a feladatot, amelyet kínál, majd kérdezősködjünk Zaalbar felől. Emlékszünk még, hogy hol volt a vuki, aki a Shadowlandbe vezető utat őrzi? Menjünk oda! Most már átenged minket, mögötte az út kétfelé ágazik, nekünk a jobboldali ösvény fontos. Haladjunk rajta, míg egy csapat harcoló vukit nem látunk. Segítsünk neki legyőzni a rájuk támadó kinrath-okat, ezután induljunk tovább. Nem sokkal később elérjük a „liftet", amely levisz minket az Upper Shadowlandsbe. Itt kövessük az ösvényt. Látni fogunk egy öreget, amint egy fénykarddal(!) aprít pár monsztát. Kérdezzük meg, hogy netán jedi -e. Kövessük a kunyhójáig. Ajánl egy feladatot cserébe a segítségéért.

A kunyhójától délkeletre a Czerka Corp. vadászait kell elkergetnünk a környékről. Mivel nem sötét jedik vagyunk, ezért nem öljük meg őket. A Sonic Device-ok őrzőivel kell beszélgetnünk, és az erő segítségével meg kell őket győznünk, hogy adják meg a masinák deaktiváló kódját. Hármat elég kiiktatni, majd egy szép termetes szörny elkergeti a vadászokat. Menjünk vissza Jolee kunyhójához. Most már segít nekünk lejutni a Lower Shadowlands-be. Térjünk vissza oda, ahol a Czerka Corp. vadászai tanyáztak, ott haladjunk tovább, és az ösvény végén ott lesz az erőtér, amelyet Jolee kikapcsol.

Az ösvény mentén vonuljunk tovább, látunk egy kis csetepatét. Egy vukit molesztál jópár mandalori harcos. Segítsünk szörös barátunkon. A harc után adjunk neki egy MedPacket, némi Light Side-pontért cserébe. Az egyenesen délre vezető ösvényen folytassuk utunk, a Viper Kinrath-okat öljük meg, az egyiknek tegyük el a testét. Miután megöltük őket, forduljunk az úttal balra, és találkozunk Freyyrrel, Zaalbar apjával, a számüzött vuki főnökkel. Biztosítsuk megértésünkről, és vállaljuk el, hogy megszerezzük azt a pengét a szörnyetegtől, hogy újra hatalomra kerülhessen. Innen pontosan délre kell menni, a Ritual Sitehoz. Itt kapóra jön a Viper Kinrath holtteste, amit az előbb spejzoltunk el. Kötözzük az egyik lelógó lián ra. Csalogassuk ki vele a szörnyet, gyilkoljuk le, és szedjük el tőle Bacca pengéjét. Freyyr visszamegy a pengével a felszínre, és visszaigényli uralkodói székét. Nekünk azonban meg kell találnunk a csillagtérképet. Kusza nagyon az egész Lower Shadowland. Keressétek meg a Swoop Bike-okat, innen pedig délre forduljatok, ott lesz a Star Map. Beszélgessünk ezzel a hologrammal, majd nézzük meg az utolsó csillagtérképet! Térjünk vissza a The Great Walkway-re, ahonnan leereszkedtünk az árnyvilágba. A lojális vukik már tudomást szereztek arról, hogy segédkezünk a főnök trónjának elbitorlásában, ezért mindannyian nekünk esnek. Feléríve a kosárliften találkozunk egy vukival, aki rögtön elvisz minket a főnök kunyhójába. Itt álljunk Freyyr mellé, segítsünk legyőzni a többieket. Szaladjunk vissza az Ebon Hawkra, mert most már tudjuk, merre van keresésünk célja, a Star Forge!

UNKNOWN WORLD

Szépen haladunk a keresett hely felé, azonban hirtelen meghibásodik az űrhajónk, és lezuhanunk egy ismeretlen világba. Ha nem kéne tovább játszani, itt tölteném el további életem. Gyönyörű ez a hely, de egy igazi roncstemető: rengeteg hajó zuhant itt le. Alkatrészt kell szereznünk a hajónkhoz, hogy dokkolhassunk a Star Forge-on. A Central Beach-ről induljunk a Temple Exterioirhoz, majd innen a déli tengerparthoz. Vigyázzunk itt az aknákra. A hajóroncshoz közel érve meglátjuk a szüséges hardvert a hajónkhoz. Markoljuk fel, majd haladjunk tovább a szűk ösvényen. Két vad rancor andalog a közelben, őket a túlvilágon látják szívesen. A partra kiérve ne érjünk a szobrokhoz. Két kőtömb között találunk egy nyílást, oda menjünk be. Egy hologram jelenik meg, válaszoljunk neki őszintén, és beenged minket. Bent az öregek tanácsát győzzük meg arról, hogy mi most már jófiúk vagyunk, megváltoztunk. Mondjuk meg nekik, hogy nem láthatják, mi van a szívünkben, beszéljenek helyettünk a cselekedeteink. Egyezzünk bele, hogy megmentjük az elfogott társaikat. Menjünk a rakata telepre, oda a North Beach-en keresztül vezet az út. Itt kegyetlen harc következik. Mindenki támadni fog. „Amilyen az adjon Isten, olyan a fogadj Isten." Tartja a mondás. Egy arénaszerű térre kell eljutnunk itt, a faluban, ott kell meghúzni a kart és ezzel kiengedjük a rancorokat. Arra kell csak figyelni, hogy ne kerítsenek be a szörnyek. Használj Force waveet, és adj bele minden támadóerőt. A csata után nézzük meg az északkeleti ajtó mögött tanyázó foglyokat. Van halott is, de beszél-

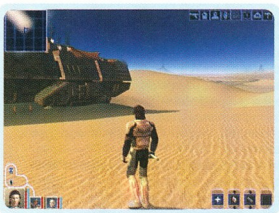
Jedi rekorder

A Star Wars: Knights of the old Republic egyaránt elnyerte a közönség és a kritikusok tetszését is. Mi sem bizonyítja ezt jobban annál, hogy a játék xboxos megjelenését követő négy napban (július 17. és 21. között) 250.000, azaz negyedmilló darabot adtak el. Ez a hatalmas siker pedig a tűket, amelyeken a PC-s tábor ült, még jobban kihegyezte. A kritikusok tetszését pedig a rottentomatoes.com weboldal bizonyítja: 38-ból 38 pozitív kritikát kapott a KOTOR, ezzel 100%-os minősítést ért el.

jünk az élővel. A délkeleti beugróban pedig megtalálhatjuk a hiányzó alkatrészeket is! Térjünk vissza a South Beach-en lévő Elder Rakata tanácshoz. A Temple extriornál végrehajtják a rituálét, de győzzük meg a főnököt, hogy engedje be társainkat is velünk. Fedezzük fel a templom belsejét, majd keressük meg a lejáratot a katakombákba. A harci droidokat lenyomjuk, majd egy érdekes padlójú szobába érünk. A trükk az, hogy H alakban kell a „csempéken" végigmenni. Beszélgessünk a rakata számítógéppel, kérdezzük meg tőle mindenképp, hogy juthatunk fel a templom tetejére. Menjünk vissza a középső szintre, és ahol beléptünk a szent helyre, ott van egy „Massive Door" feliratú kapu. Irány be rajta, menjünk a Temple Summitra. Itt találkozunk Bastilával, aki már Malak tanonca. Próbáljuk meggyőzni, hogy térjen vissza a jó oldalra. Nem fog sikerülni, a második beszélgetés után elmenekül. A terminálon kapcsoljuk ki a bolygó Distruptor Fieldjét, és a Temple Shieldet. Azon nyomban térjünk vissza az Ebon Hawkra. A legénységgel tudassuk, hogy Bastila átállt a sötét oldalra, de mi megpróbáljuk majd megmenteni.

STAR FORGE

Itt már több jedi hajó is dokkolt, hogy segítsenek megállítani Malakot. Ez jó hír, mert nem egyedül kell levágnunk az egész sith hordát. Rögtön segítsünk a bajtársainknak legyőzni a sötét jediket, majd a déli ajtón keresztül távozzunk. Haladjunk tovább a folyosón, a végén át a kapun. Egy animáció következik, amelyben Malak ránk küldi az összes droidját. Ezt vegyük szó szerint, mert innen kezdve szinte minden másodperc harccal fogunk eltölteni. A ránk támadó droidokat könnyű szerrel legyőzzük. A jobboldali folyosón kell továbbmennünk. A végén a kijáratot berobbantják a robotok mikorra odaértünk. Taplra gyorsan, és a bent tanyázó fémszörnyeket változtassuk ócskavassá. Gyerünk tovább, a következő ajtó mögött megint droid roham lesz, készüljetek fel. Csak folytassátok az utatokat, ami szembejön, haljon meg. Elérkezünk egy kis csatához pár jó és rossz jedi között. A rosszak győzedelmeskednek, de már úgyis viszketett az ujjunk a fénykard aktiváló gombján. Nem ellenfelek (már csak azért sem, mert az előző csatában ők is sérültek). Továbbhaladva találkozunk még két sith tanonccal, őket legyűrve menjünk át a második fedélzetre. Malak látta, hogy nekünk nem jelentettek akadályt a harci droidjai, ezért ránk szabadítja az összes setét jedit, tanoncot és sith katonát. A következőkben szinte végtelen hullámokban törnek az életünkre, a játék egyik legnehezebb szakasza következik. A támadó hullámok közti szünetekben mindig menteni kell, mindig meg kell gyógyítani magunkat és a csapatot, valamint mindig aktiválni kell a pajzsokat és egyéb segédeszközöket. Menjünk csak egyenesen, az ellenségeket likvidáljuk folyamatosan, míg egy elágazáshoz érünk. Itt déli irányban kell folytatnunk gyiloktúránkat. Ide leérve forduljunk balra, mindezt természetesen a gonosztevők legyőzése mellett. Az út végén lesz egy terem egy terminállal. Itt - képességtől függően - jónéhány Computer Spikeért (nekem 22 kellett) megkreáltathatjuk a játék legjobb vértezetét, a Star Forge Robeot. Most induljunk el az ellenkező irányokba. A lövegeket igyekezzünk kiiktatni. Elérkezünk egy kapuhoz, amely a Command Centerbe vezet. Felérve induljunk el balra. Az első lehetőségnél megint forduljunk balra, a kis folyosón keresztül, majd át az ajtón. Hemzsegnek bent a rosszakaróink, így az ujjunk legyen a ravaszon. Menjünk fel a lejtőn, megint támadnak a gazfickók. Három Dark Jedi az erő segítségével lezárja a kaput. Mondanom sem kell, hogy nekünk ez nem tetszik. Üssük őket, míg mozognak. Ezután az ajtó már magától kinyílik. Bastilával találkozunk megint, mondjuk meg neki, hogy soha nem hagyjuk cserben, és tudjuk, hogy még visszatérhet. Ezt ő úgy tolerálja, hogy a két csapattársunkat megfagyasztja, nekünk pedig harcolnunk kell vele. Tornázzuk le életerejét, így megint beszélgetésre kerül a sor. Tudatnunk kell vele, hogy a sötét oldal felemészti, előbb-utóbb elpusztítja. Megint támad, azt hiszi, van esélye. Megint üssük, a következő beszélgetésig. Jelentsük ki, hogy nem haboztunk, a Sötét Oldal félrevezette. Találjátok ki, mi következik most! Persze, hogy harc. A szokásos sémát követve foszszuk meg életerejétől, szerencsére ez az utolsó beszélgetésünk vele harc közben. Győződjük, hogy térjen vissza a Jó Oldalra, hogy forduljon a Jedi Alapszabályokhoz, és hogy a szíve mélyén még ott van a fény. Ennyi neki kevés. Mondjuk a szemébe, hogy szeretjük, és kérdezzük meg, hogy nem fél -e szeretni. Ezután a Battle Meditation használatára bíztassuk, a köztársasági flotta segedelmére. Na, most már csak Darth Malak áll az utunkban. A déli ajtón távozzunk, itt pedig délkelet felé tartsunk, míg elérjük a következő kaput. Itt konfrontálódunk a gonosz jedivel. Adjuk tudtára, hogy nem meneküthet, és hogy álljon át a Jó Oldalra. Természetesen körberöhög minket, és egy végeláthatatlan droid sereg ront ránk. Nem kell viszont megijedni, a sebzésük korántsem végzetes. Mindegyik Droid Generatort ki kell iktatnunk, ez 8 Security Spike-ba fog nekünk fájni. Ha elfogy, öljünk meg egy droidot, rögtön terem pár darab a terminálok melletti ládákban. Szabotáljuk mind a hat generátort. Menjünk át az ajtón, amelyen Malak kiment. A Viewing Platformon lesz a játék utolsó csatája, végre szembeszállhatunk magával Darth Malakkal. Próbálkozzunk még visszatéríteni a jó oldalra. (Tudjuk, hogy semmit nem érünk el, de ellenkező esetben Dark Side-pontokat kapunk.) A csata megkezdésekor minden pajzsunkat aktiváljuk. A Force Immunity nevezetű képesség igen hasznos ebben a helyzetben. Csak körülbelül a fél életenergiáját tudjuk leharcolni Malaknak, erre ő visszavonul a szoba túlsó oldalára, és egy fogva tartott jediből regenerálódik. Ha nem szeretnénk órákig ezt a csatát húzni, azt tanácsolom, hogy gyorsan rohanjunk oda a többi fogoly jedihez, és öljük meg őket. (Ez nem ad Sötét Oldal-pontokat.) Használjuk minden támadó Erőnket. A lézerkarddobás kitűnően megfelel a célnak. Miután mindegyiket elpusztítottad, Malak legyőzése nem is lesz olyan nehéz. Mindent vessünk be, amink van. Most már ne kegyelmezz, kegyetlenül csépeld. Ha legyőzted, nézd meg a játék egyik befejezését. Gratulálok! Sikerült végigjátszanod ezt a zseniális játékot.



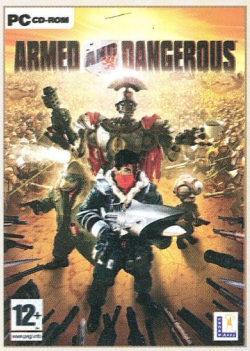
Dante

ARMED AND DANGEROUS

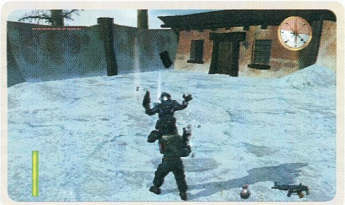
Anno a Lucasarts neve leginkább a grafikus kalandjátékokról volt híres. Ki ne emlékezne olyan klasszikusokra, mint a Day of the Tentacle vagy a Sam and Max? Sajnos a műfaj évek óta halott, és nincs is sok esély a feltámasztására.
A fent említett játékokból ismert humor kedvelői azonban most örülhetnek, mert ugyan egy akciójátékban, de ismét vidám perceket tölthetnek el a már megszokott stílusban.

- **CD Link:**

- **Fejlesztő: Planet Moon Studios**
- **Kiadó: Lucasarts / Activision**
- **Megjelenés: 2003-December-02**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: http://www.lucasarts.com/products/armedanddangerous**



A fejlesztő neve már ismerős lehet sokak számára, hiszen ők követték el a Giants-et, amely egy igen jól sikerült akciójáték volt némi real time strategy-beütéssel (egyébként az MDK elkészítése is a Shiny nevéhez fűződik). Így talán nem is meglepő, hogy az Armed and Dangerous ennyire hasonlít elődjére, bár most nem keverednek a stílusok, egy kőkemény third person shootert kapunk. A motor is az elődé - persze a kor elvárásainak megfelelően továbbfejlesztve, átdolgozva -, és a történet is hasonlóképpen örült, inkább már elvont és az abszurd humor jegyeit viseli magán. Akik tehát szeretik a Monty Pythont és társait, azok garantáltan jól fognak szórakozni.
A történet nagy vonalakban arról szól, hogy hőseink, akik nem átallanak magukat Oroszlánszívűeknek nevezni (egyébként egy csapat tolvajról van szó), megpróbálják visszaszerezni a Hatalom Könyvét, amit

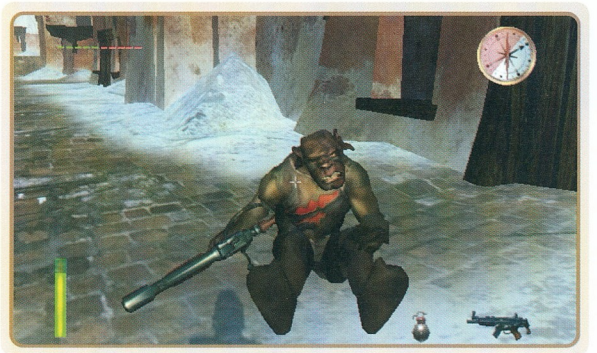


környék rettegett ura, Forge király kaparintott meg. Kalandjaink során bejárhatjuk majd az egész fantasztikus világot, melyet Minolának hívnak, és három országnak jutott benne hely, név szerint Midden, Forge és Amortia. Összesen ötféle tereppel találkozunk majd a 21 misszió során, lesz havas-jeges táj, hegyvidék, sejtelmes erdőség és esőáztatta sziklák. Ami mindenképpen szót érdemel, az az átvezető animációk szerepe. A minőség ugyan hagy némi kivetnivalót, agyontömörítés helyett hagyhatták volna, hogy az engine-nel menjen, ellenben tartalmilag tökéletesek. Ezek viszik el a hátukon a játékot, nem mintha a többivel gond volna, de a történet és a hangulat remekül eltalált, látszik, hogy foglalkoztak vele. A szinkronhangok kiválóak, nem egy karakternek tájszólása van, élvezet hallgatni a beszélgetéseket; persze ezt azok fogják értékelni, akik értik a nyelvet (feliratozási lehetőség van). Sokszor ezeknek a kis pályák közti jeleneteknek nincs is igazán köze a történethez, mégis alig várja az ember, hogy egy újabb kacagtató képsort lásson. Sok a visszatérő poén köztük, valamint többen megkapják a magukét, köztük a németek, a franciák de a Star Wars-saga is.
Érdekességképpen, ha kedvünk szottyan, kiszámolhatjuk, hogy hány golyóval vittük keresztül a történetet, ugyanis minden pálya végén statisztikát kapunk. A készítők szerint 12 000 már elég a győzelemhez.

Tippek-trükkök

- Térkép nincs, de talán nincs is rá oly nagy szükség, hiszen nem bonyolultak a pályák és van egy remek iránytűnk, amely minden esetben pontosan jelzi, merre is kell továbbmennünk.
- Ha nem vagyunk benne biztosak, pontosan mi a feladat, a menüben mindig utána tudunk nézni, mint ahogy annak is, mi az, amit már teljesítettünk belőle.
- Érdemes gyakran látogatni a kocsmákat, mert azon túl, hogy új fegyvereket kapunk, mindig feltöltődik az energiánk is. Egyébként is remek itt a hangulat, ha csak úgy belépünk akkor is elcsíphetünk egy-két kósza pletykát, beszélgetést. Nem szégyen visszaszaladgálni.
- Jól válogassuk meg, hogy milyen fegyvereket viszünk magunkkal, mert csak háromféle lehet nálunk egyszerre, s van olyan küldetés, amikor az egyik, van, amikor a másik jön majd jól.
- Gyűjtögessük szorgosan a tokeneket, mert hasznos extrákra tehetünk szert. Ezekkel nyithatjuk meg a komolyabb nehézségi szinteket, új pályákat és az újbóli végigjátszást is segítő kódokat. Van, amelyikre elég lesz egy is, de akad majd olyan, amelyhez már kétjegyű számú token szükségeltetik.
- Használjuk a gépágyúkat, mert ilyenkor sem a mi muníciónk fogy és elég hatékonyak is. Gyakran a pálya sokkal távolabbi részein is rendet tehetünk, ahová kézi fegyverekkel nem tudnánk elérni, vagy csak később érnünk oda, így viszont kevesebb gondunk lesz majd a későbbiekben. Hátrányuk, hogy csak egy előre meghatározott szögben működnek, amely néha arra mutat, ahonnan jöttünk, tehát ilyenkor már nem sok használt vesszük. Figyeljünk arra, hogy ha benn ülünk, akkor is sebezhetőek vagyunk.
- Ha van elég muníciónk, vagy van gépágyú a közelben, akkor a házakat is szétrombolhatjuk (persze ha az adott pályán épp nincs kikötve, hogy ne tegyük, mert lakóházak), így egy lépésben a benne rejtőző snipereket is likvidálhatjuk.
- Állandóan legyünk mozgásban harc közben, hiszen ha egy helyben állunk, akkor nagyon könnyen leszednek az ellenfelek.
- Célszerű a géppuskakezelőket és a rakétásokat leszedni leghamarabb, mert őket tekinthetjük nehéztüzérségnek, vagyis ők okozzák a legnagyobb sérüléseket.
- Nem árt a sniperektől is hamar megszabadulni, mert nagyon messzire elérnek és elég pontosak. Viszonylag kicsi ugyan a sebzésük, de hamar újratöltenek, és mint tudjuk, sok kicsi sokra megy.
- A barakkokat is mindenképp robbantsuk fel, különben az utánpótlás ugyanis folyamatosan termelődik. Néhány pályán ebbe bevonható a környezet is, gyakran megesik, hogy a barakkok felett egy sziklán nagy kövek vannak, melyekbe ha belelövünk egyet-kettőt, akkor a megindúló lavina pont az említett épületen landol.
- A vörös hordókat is érdemes ügyesen használni, hiszen ezek robbanásveszélyes anyagot tartalmaznak. Ergo igen

nagy pusztítást tudunk okozni egyetlen jól irányzott puskagolyóval is.
- A szirénákat likvidáljuk azonnal, mert amellett, hogy ritka idegesítőek, az ellenfelek figyelmét is felkeltik.
- Használjuk a zoom funkciót is, különösen a sniperek ellen lesz jó, de máskor is hasznos lehet. Minden fegyvernél van, kivétel a pályákon található rögzített gépágyúk.
- „Etessük" társainkat is. Bár nagy baj nincs, ha meghalnak (kivéve, amikor kifejezetten feltétel az ellenkezője) és sok



hasznuk sincs, azért mindig jól jön egy kis támogatás. Ha van elég energiánk, akkor vetessük fel inkább velük az elsősegélycsomagokat. Q-nak ezért van hasznos tulajdonsága: állandó teamániája révén a harc utáni nyugalmasabb pillanatokban mindig megkínál, ez energianövekedést jelent. Ami Jonesy-t illeti, ő pedig néhány speciális küldetésben lesz hasznunkra.
- Figyeljünk oda arra is, amiket a karakterek játék közben mondanak, mert sok hasznos infó elhangzik. Például ha másnonnan nem is, akkor Romantól biztos értesülünk, hogy ha sniperek vettek célba minket.

A szereplők - A jók

Roman
Tipikusan az a fickó, akit bárki szívesen lát maga mellett, amikor a golyók elkezdenek repkedni. Okos, bátor és egy picit beképzelt. Foglalkozására nézve tolvaj, és nagyon képzett a fegyverek tekintetében. Kívülről magányos farkasnak látszik, aki nem közösködik senkivel, de belül nagyon is érző szívű, aki mindent megtesz a cimboráiért. Saját bevallása szerint azért visel maszkot, hogy egy félelmetes bandita benyomását tegye, de Q-nak van egy teóriája, miszerint Romannak csupán csak rosszak a fogai.

Jonesy
Roman legrégibb barátja, együtt nőttek fel és szinte minden kalandjukat közösen élték át. A vakondember igencsak otthon van a robbanóanyagokban, viszont nagyon türelmetlen és ingerlékeny. Úgy énekel, mint egy madár, persze ehhez szükség van néhány kupicára, hogy ellazuljon, valamint szereti eltúlozni a részleteket, amikor történeteket mesél. Csak magával és cimboráival törődik, és elsősorban a zsákmányszerzésben hisz, bármi is legyen a zsákmány.

Q1-11
Eredetileg a király elit őreinek egyike volt, de egy teakísérlet során öntudatára ébredt, és azon kapta magát, hogy egy szállítószalaggal próbál beszélgetést kezdeményezni. Miután hiába próbálta társait szökésre bírni, börtönbe csukták, ahol találkozott Romannal és Jonesy-val. Jó barátok lettek, megszöktek és a világ legmerészebb banditatriójává váltak. Q választékosan beszél, kifinomultabb mint a többi Oroszlánszívű, és sajátos humora van. Nem érzi magát robotnak.

Rexus
Valaha világhírű látnok volt, de 31 évesen megsérült a feje, ami az emlékező-tehetségét kicsit megrogyasztotta. Tulajdonképpen semmire sem tud emlékezni. Az évek során vakság, őrültség és büdösség lett rajta úrrá. Mindenki utálta, amiért elvesztette a „Hatalom Könyvét", ezért kiköltözött a senkiföldjére, hogy elmeneküljön az üldöztetés elől. Állandóan egy csapat légy veszi körül, akiket barátainak tart. Ugyan Rexus vak, de erős hatodik érzékkel rendelkezik, amit ő a hatalmas üvegszemnek tulajdonít, amit néha a szemgödrébe nyom. Szintén vannak telekinetikus és kontrolláló képességei is, ám az eredmények meglehetősen ellentmondásosak. Mivel lassú és rokkant öregemberről van szó, ezért a csaták alatt Q páncéljának üregében bújik meg, és persze teát fogyaszt a robot belső tartalékaiból.

Lily
Egy kislány Middenből, meglehetősen vidám teremtés és nagy rajongója az Oroszlánszívűeknek. Nagyapja Henry, a Lime Dixon War egyik legendája, aki sorozatban több csatát vesztett el, mint bármely más vezér.

The Shrub Patrol
Eredetileg a falu kertész robotjai nagyon gyengék voltak, de miután Rexus átprogramozta őket, félelmetes harci gépekké váltak. A világ salátaevői ellen eskütdek fel, és leginkább militarista anti-vegetáriánusokként jellemezhetnénk a csapatot. Mellesleg jó néhány bázis és falu védelmét látják el.

Henry
A falu legöregebbje, akit nagy harcosként tisztelnek a helybéliek, ami akár igaz is lehetne, ha nem számolnánk azt a tényt, hogy nem nagyon tud megállni a lábán, valamint nem is igazán tudja, hol van és ki is ő egyáltalán.

Zembaline
Zardos kulcsainak őre. A probléma csak az, hogy soha nem adta oda a kulcsokat senkinek és a legenda szerint nem is fogja, amíg a sötétség ideje véget nem ér.

Zoltan Magorium
Az utolsó Jerosa Bölcsei közül. Esküt tett a Hatalom Könyvének védelmezésére, és átadta a könyvet Amortia királyának és királynőjének, amikor Forge király támadott.

A szereplők - A rosszak

King Forge
A király, csakúgy mint ősapái generációkra visszamenőleg, egy szörnyű átokkal van sújtva, emiatt kegyetlen, gonosz és ravasz. A fia végzete viszont, hogy egy hülye idióta, ami kétségessé teszi, hogy örökölni tudja apja pozícióját. A királynak van egy terve, hogy átveje a végzetet: elfoglalta az összes nemzetet az ismert világból és el akarja pusztítani egész Middent. Úgy gondolja, ettől az átok elszáll, és a fiú újból normális lesz. Egyetlen dolog áll az útjába, a Legfőbb Prófécia, amely megjövendöli, hogy az Amortianusok igaz leszármazottja egy ártatlant visz Jerosába, és véget vetnek a sötétség idejének, ami a király uralmának végét jelentené. Az egyetlen, aki tudja, hol van ez a személy az Rexus, úgyhogy a királynak első kell kerítenie és ki kell kérdeznie őt.

Prince Stig
A király fia. Stig egy tégla intellektuális kapacitásával rendelkezik. Tagolva tud csak beszélni és akkor is csupa ostobaságot. Szereti apját, még ha nem is érti, az miért ordítozik vele néha. Úgy gondolja, hogy Vindaloo Kapitány segíthet, hogy a király eme szokásáról leszokjon.

Captain Vindaloo
A király jobbkeze, olyannyira bizalmi ember, hogy Forge Labor róla nevezte el a rakétavető modelljét. Nélkülözhetetlen fogaskerék a gonosz óraművében, a Forge Birodalomban.

Q1-12
Már önmagukban is félelmetesek, közelharcban és távoli támadásokban egyaránt erősek. Jól páncélozottak, brutálisak és gyorsak, nehéz fegyverzettel vannak ellátva. Rengeteg új technológiával vannak ellátva; a Q1-11-es modellek továbbfejlesztett változatai.

Colossus
100%-osan halálos óriás harci gépek, a Forge Laboratórium legfélelmetesebb fegyverei közé tartoznak.
Hatalmas területek őrzésére, városok megtisztítására használatosak, kevés gyenge pontjuk ismert.

Grunts
Csoportokban dolgoznak, ők a király alap földi egységei; koszos, gorombа, zajos bagázs. Pusztán létszámuk miatt is nagy erőt képviselnek, gyakran a támadás első lépcsőjét képezik, felállítják a létrákat, beakasztják a horgokat, hogy a többiek fel tudjanak mászni. Gyorsan mozognak, és pillanatok alatt körülveszik áldozatukat, de inkább közelharcban jeleskednek.

Weaving Monks
A Hatalom Könyve soha nem mutatja meg az igazi erejét a világnak, mert évek óta egy varázslat van rajta, ezért úgy jelenik meg, mint a Middeni Kosárfonás Nagykönyve. A könyvet őrző szerzetesek hosszú évek óta tanulmányozzák és elszántan próbálják feltörni az erejét, hogy megsemmisíthessék a Legfőbb Próféciát. Nem csoda tehát, hogy remek kosárfonók lettek időközben, a támadásaikban is gyakran használnak gyönyörűen fonott kosarakat különböző formában és méretben.
A szerzetesek mindnyájan bűnös öntudatuktól szenvednek, amelynek következményeképp jóvátehetetlenül gonosszá váltak.

Évekkel ezelőtt elárulták hazájukat és szövetkeztek a királlyal, most hűséggel tartoznak neki, és bizonyos értelemben a lelkük is az övé. Az önutálatuk veszélyes harcosokká tette őket, akiknek nincs veszítenivalójuk.

Twiglets
Az erdő ősiakos lényei, akik a rombolásnak élnek. A király régi szövetségesei és ki lettek képezve a robbanóanyagok használatára, a nagyobb pusztító erő érdekében. Egyszerű kreatúrák, csapatban támadnak.

Polewarts
Málhás állatok, a fagyos Bergog Wastelanden élnek. Nagyok, nehezek, buták és finomak, ezek a lények jelentik a marha alternatíváját a húsrajongók számára.

Zeppelins
Tulajdonképpen lassú szállítóeszközök, a többi egységet (gruntok, kapitányok, góliátok, Q1-12-esek és saucerek) viszik a csatatérekre. Gépágyúkkal vannak felszerelve.

Saucers
Ezek a gépek a csatatérek felett lebegnek, és a sérült vagy halott ellenséges egységeket gyógyítják fel egy fénysugárral.

A VÉGIGJÁTSZÁS
1. Storm The Base

Mint azt az első átvezető animációból láttuk, nem igazán sikerült Rexus terve, hogy látónak álcázza magát, így a király emberei magukkal vitték. Hőseink persze utánaerednek, hisz nélküle nem lehet teljes a küldetésük. Az igen hihető „Igaz történet alapján …" felirat után megkapjuk az irányítást. A feladatunk az lesz, hogy jussunk el az első kocsmáig. Kisebb ellenállás után ez hamar teljesül majd, útközben kipróbálhatjuk a pályákon elszórva található géppuskák egyikét is. Az első pályák tulajdonképp gyakorlásnak is felfoghatóak, fokozatosan rázódunk majd bele a játékba. Éppen ezért a kocsmát is egy nagy piros nyíl jelöli, hátha valaki egyébként eltévesztené. Odabenn kapunk Ticker Bombot, amellyel majd a bázistól minket elválasztó két kaput robbanthatjuk majd be. Átléljük az első komolyabb tűzharcot is, ahol már kamatoztathatjuk a tipptrükk szekcióból összeszedett infókat.
TOKEN: Rögtön a pálya elején található, el sem lehet téveszteni.

2. Rescue Rexus

Miután a második berobbantott kapun is átjövünk, magunkra maradunk. Q és Jonesy hátra maradnak fedezni minket. Azon a bázison vagyunk, ahol Rexus-t tartják fogva a király katonái, tehát egyértelmű, hogy a kis vak krapek kiszabadítása a cél. Utunk az ellenfelekkel jócskán tűzdelt épületek közt vezet, mígnem elérünk egy nagy tisztásig, ahol két ágyú tart sakkban bennünket. Ügyesen cikázzunk át és lőjük ki belőle a kezelőszemélyzetet, majd a túlsót használva robbantsuk be a börtön kapuját. Odabenn kisebb tűzharc után oldozzuk el a kikötözött Rexus-t.
TOKEN: Egy berobbantott házban találjuk meg, nem sokkal a második sziréna után, továbbhaladva a bal oldalon.

Mit érnek a token-ek?

Az odáig rendben van, hogy gyűjtögetjük őket, de mit kaphatunk értük? Minden pályán egy token van, pályából 21, tehát ha az összes extrát be akarjuk gyűjteni, akkor minden nehézségi fokon végig kell nyomni a játékot.

1. Replay mission (funkció)
2. Play cutscene (funkció)
3. Big heads (cheat)
4. The Gauntlet (bónusz misszió)
5-7. Over The Top (nehézségi szint)
8-10. Big hands (cheat)
11-14. Big boots (cheat)
15-18. Peasant-a-go-go (bónusz misszió)
19-21. View any movie (cheat)
22-37. Insane (nehézségi szint)
38-39. Shenanigans (bónusz misszió)
40-42. Fill ammo (cheat)
43-57. Infinite ammo (cheat)
58-59. Invincible (cheat)
64-84. Topsy Turvy (cheat)

3. Liberate Fjorkin Village

Itt komoly szerepünk lesz, fel kell szabadítanunk a falut a király erőitől, különben a helyi kocsma addig nem nyitja meg kapuit. Hogy ne a mi lelkünkön száradjon a dolog, irtsunk ki mindenkit, beleértve az ablakokból kukucskálókat is. Miután ezzel végeztünk, térjünk be mi is a „kultúrhelyiségbe" tápolni és Ticker Bombot vételezni. Robbantsuk be a két kaput, és haladjunk tovább. Tudomásunkra jut, hogy az ellenség hatalmas kolosszusokat gyárt, hogy hadierejét növelje, úgyhogy az a további feladat, hogy ezt a kezdeményezést még csirájában elfojtsuk. Mielőtt még a teljes muníciót elpazarolnánk rájuk: ezeket is Ticker Bombbal tudjuk hatástalanítani. Az utolsó előtt lesz alkalmunk megismerkedni egy működő példánnyal is, még szerencse, hogy éppen előtte van egy kocsma. Ha mind az ötvel végeztünk, robbantsuk be a pálya végén található falat és távozzunk a városból.
TOKEN: A második nagy téren lesz, rögtön ahogy átérünk a kapun, bal kéz felől, a ház mögött.

4. Defend Fjorkin Village

Ez a pálya különbözik az eddig megszokottól. Egy gépágyúban ülünk, amely egy sínen képes mozogni jobbra és balra a várfalon. Az ellenség nagy csapatokban érkezik, és a mi feladatunk, hogy megakadályozzuk a bejutásukat a falon belülre (összesen 100 katona juthat be, ha ettől többen másznak át, kezdhetjük elölről a pályát). Az elsődleges fegyverünk a gépfegyver lesz, a másodlagos pedig az ágyú. Érdemes mindkettőt folyamatosan használni, azaz amíg az ágyú újratöltődik, addig apritani az ellent a kisebb hatásfokú gépfegyverrel. Az előbbi egyébként jó meszszire elvisz, még a pixel nagyságú seregbe is érdemes belepörkölni a messzi távolban. A piros hordókat érdemes tartalékolni, és amikor már nagyon sokan közelítenek csak akkor belelőni, így egyszerre minél több haderőt likvidálni. A repülők velünk vannak, mindenféle muníciókat hoznak számunkra.
TOKEN: Az első repülő dobja le a csatatér közepére. Egyszerűen csak lőjünk bele és már a miénk is lesz.

5. Rescue The Sacred Lamb of Midden

Miután leküzdöttük a király erőit, folytathatjuk küldetésünket. Persze mindig közbejön valami, mint ahogy most is. Egy mélyen depressziós helybélibe botlunk, aki elvesztette kedvenc birkáját. Természetesen a szent állat az ellenség kezére került, ám mi elvállaljuk, hogy előkerítjük, cserébe segítséget kapunk majd a továbbjutáshoz. A feladat tehát adott, egy hatalmas völgykatlanba kerülünk, amelyen teljesen körbe kell mennünk, hogy elérjük célunkat. Persze rengeteg ellenfelet kell közben semlegesíteni, köztük nyolc Sniper Captaint is, akik a környező sziklákról nehezítik utunkat, nem árt tehát, ha jól kinyitjuk a szemünket. Ha ügyesek vagyunk (na meg ha már nem először játsszuk a pályát), akkor már messzíről kiszúrhatjuk és leszedhetjük őket a távcsövessel. A zeppelinektől nem árt hamar megszabadulni, a kocsmában kapunk hozzá eszközt. A pálya végén megtaláljuk a fent említett szent állatot, a bökkenő csak az, hogy rendesen tele van aggatva robbanóanyaggal, ami működésbe is lép.
TOKEN: A pálya elején találjuk. Mikor elérünk az első gépágyúkig és áthaladunk a kapun, rögtön forduljunk jobbra és kövessük az utat, amely a szakadék szélén vezet egészen a tokenig.

6. Clear The Road To Mountain Village

Szerencsére a birkakérdést sikerült rendezni Rexus és a megmaradt „alkatrészek" segítségével. A hegyeken át vezet az utunk, ám az ellenség igencsak befészkelte magát és elfoglalt párat a helyiek házai közül. Szám szerint hat ilyen lesz, és úgy ismerjük meg őket, hogy egy nagy kék-fehér-piros céltábla van az oldalukra festve. Ezeket fel kell robbantanunk, de a többi házat viszont épségben kell hagynunk, hiszen abban a lakosok vannak. Hogy ennyire azért ne legyen unalmas a végén még egy Q1-12-essel (igen, a mi Q-nk rokona) is meg kell küzdenünk. A kocsmában kapott Land Shark Gun és Mortar jó szolgálatot fog tenni, rengeteg Sniper, gépágyú és okosan elhelyezett barakk fogja nehezíteni a dolgunk a szűk hegyi ösvényeken, valamint egy újfajta ellenséggel is találkozunk majd, amely egy félgömb alakú valami, és ontja magából a lövedékeket.
TOKEN: Jobbra az első jelölt ház mögötti dombon van fenn, ám innen nem tudunk feljutni, hanem a túlsó oldalról, a kocsma felől.

Upgrade-ek

The Jumper Pack
Ezt a hasznos kis eszközt néha a pályán fogjuk megtalálni, lesz olyan küldetés, ahol már ezzel felszerelkezve indulunk. Hihetetlen magasságokba juthatunk fel vele, a maximumot elérve pedig vitorlázva ereszkedhetünk le, így nagy távolságokat hidalhatunk át. Az upgrade csak az adott pálya végig tart.

Vindaloo Rocket Launcher Upgrade
A rakétavetőt fejleszti tovább, így az már négy lövedéket tud egyszerre kilőni. Az upgrade csak az adott pálya végig tart.

7. Save Mountain Villagers

Miután az Elvis-imitátor próféciáját végighallgattuk, visszacsöppenünk a „hétköznapi" csatározásokba. Most azonban egy picit más lesz a feladat, nem pusztán rombolnunk kell, hanem közben menteni is, mégpedig életet. Meg kell keresnünk az elrabolt földműveseket (összesen ötöt) és mindegyiküket haza kell szállítanunk (ezt elég furcsán műveli Roman, maga után húzza őket a földön, mintha már halottak lennének). Egyszerre három delikvenst vihetünk magunkkal. Megismerni úgy fogjuk őket, hogy tanácstalanul álldogálnak kis zöld bigyóval a fejük felett, a házak meg - ahová fuvaroznunk kell őket - szintén zölden foszforeszkáló lábtörlővel vannak ellátva. Emellett van még más tennivaló is, mégpedig a tornyokat kell kilőnünk (szám szerint hetet), ami amúgy is tanácsos, hiszen elég jelentős tűzerőt képviselnek. A likvidálásban segítségünkre lesznek a gépágyúk, valamint a rakétavető, melyhez rögtön a küldetés elején gyűjtsük be az upgrade-et (a startponttól felfelé induljunk el, a legközelebbi toronyhoz, melynek tövében találjuk meg). Ha nagyon nem találnánk a telepesek házait, akkor ne feledkezzünk meg arról, hogy nem csak a hegy körül tudunk mászkálni, hanem a hegy belsejébe is vezet fel egy ösvény a pálya túlsó végéről, de át tudunk ugrálni a token lelőhelyétől is.
TOKEN: Az egyik szállítandó telepes mellett lesz egy gépágyú közelében. Ha startponttól lefelé indulunk el, akkor jobb kéz felé lesz egy természetes boltív (egy torony van mellette). Ennek a tetejére kell feljutnunk, és itt találjuk meg a tokent.

8. Defend Dick Turpin Village

Az átvezetőből kiderült, hogy újdonsült ismerősünknek, Lily-nek a nagyapja nemigen fog nekünk segíteni, így továbbra is kizárólag a mi nyakunkba szakad a piszkos munka. A már ismert gépágyús pálya következik, ezúttal Dick Turpin Village-et kell megmentenünk. A feltételek ugyanazok, mint legutóbb, csak annyi a különbség, hogy ezúttal már házak is vannak, innen is jönnek a katonák, több felé kell figyelnünk. A többi dolgot tekintve nyugodtan alkalmazzunk a korábban már leírtakat.
TOKEN: Szintén az első repülő dobja le csakúgy, mint legutóbb, nagyjából a csatatér közepére. Csak bele kell lőnünk.

9. Save Dick Turpinites

Hálából az előző akciónkért kapunk egy Jumper Packot, amelynek jó hasznát fogjuk

venni ezen a pályán. Q és Jonesy hátramaradnak a falut őrizni, nekünk pedig az lesz a feladatunk, hogy megtaláljuk a három Góliátot és felrobbantsuk őket (Ticker Bombbal, mint rendesen). Ezek szállítják azt a három telepest, akiket meg kell mentenünk, és a már korábbihoz hasonlóan haza kell fuvaroznunk. A pályán rengeteg ellenfél van, csak rajtunk áll, hogy leállunk-e ellenük hadakozni. Mindenesetre nem kötelező, a Jumper Pack ugyanis nagyban megkönnyíti a dolgunkat, ezzel ugrálva nagyon nehéz célpontok vagyunk. Tulajdonképpen a pálya minimális lövöldözéssel megoldható, ha csak ide-oda ugrálunk a megoldandó feladatok közt. Ha le is állunk háborúzni, mindenképp használjuk a fent említett kiegészítőt sűrűn, és a levegőből szórjuk az ólmot az ellenségre.

TOKEN: Az első nagy ezüst ágyú mögött (a starttól nézve jobbra lesz) fenn a hegyen van egy berobbantott ház. Itt találjuk meg a tokent.

Speciális fegyverek

Sticky Bombs
Ez a bomba nélkülözhetetlen barátunk lesz kalandozásaink során, ugyanis a célponthoz ragad és nem ereszti többé. Használható épületek, de az ellenfelek ellen is. Ha valakire rátelepszik, akkor az illető bepánikol és össze-vissza kezd rohangálni. Ilyenkor a saját társait is magával viheti a halálba, de vigyázzunk, mert felénk is szaladhat. Egyszerre öt lehet nálunk belőle.

Topsy Turvy Bomb
Az egyik legviccesebb és leghatékonyabb kütyü, állítólag az antigravitációs autó kifejlesztésére tett sikertelen kísérletek gyümölcse. Igazán egyszerű a használata: csak le kell fúrni a földbe és aktiválás után (szó szerint) fejre állítja a világot pár másodpercre, és az ellenfelek lepotyognak (vagy fel? - nézőpont kérdése) az űrbe. Utána persze érvényesül az örök igazság: amit feldobunk, az le is esik (hozzáteszem: és jó nagyot is koppan).

Guy Fawkes Traitor Bomb
Ez egy tömegirányító fegyver, amelyet a tüntetők szétoszlatására fejlesztettek ki, és a nevét a híres árulóról, Guy Fawkes-ről kapta. Nem okoz sérülést, viszont átfordítja annak a tudatát, akit eltalált. Hirtelen ellenállhatatlan vágyat érez majd arra, hogy fegyverét saját bajtársai ellen fordítsa és megtorolja az eddig elfojtott kis sérelmeket.

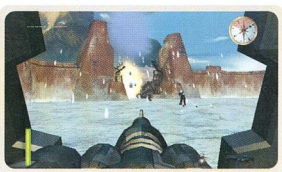
Knockout Bomb
Úgy is ismert, mint a „Nagy Piros Varázs Bokszkesztyű". Miután felhúzzuk, a használója felpörög, és magához rántja a becélzott irányban tartózkodó ellenfeleket, akik ezt az utat nem élik túl. Nagy tömeg ellen igen hatékony lehet.

World's Smallest Black Hole
A világ legkisebb fekete lyuka - egy kartondobozba zárva. Használat / kinyitás után fussunk jó messzire, mert nevéhez méltóan mindent és mindenkit magába szív.

Ticker Bombs
Régimódi eszköz (egy rakás dinamit egy ébresztőórához csatolva), de annál hasznosabb. Számos küldetésben fogjuk használni, különböző dolgok felrobbantásához.

10. Liberate Midden Retirement Community

Q magánakciójának hála, egy újabb külön missziót kapunk. A helyi nyugdíjasotthont kell felszabadítanunk, mert a király emberei meg-



szállták (igaz tévedésből Dick Turpin Village helyett). Kapunk egy Jumper Packet (vagyis megint ugrándozhatunk kedvünkre), valamint 14 célházat, amelyeket fel kell robbantanunk. Megismerni a már szokásos módon fogjuk ezeket, színes körök vannak rájuk festve. Fontos, hogy a többi épületet ne bántsuk, az otthon lakói már így is épp elég ijedtségnek lettek kitéve. Az már csak hab a tortán, hogy közben ismét le kell számolnunk egy Q1-12-essel, ehhez persze nem árt ellátogatni a kocsmába egy Mortarért. Ökelmével egyébként lenn fogunk találkozni a sziklák tövében, a nagy füves részen.

TOKEN: Keressük meg azt a helyet, ahol a kör alakú placc van, és innen indul egy híd, amely le van szakadva. Ha a szakadékhoz állunk, akkor a túloldalt jelölt házakat látunk. Ne ugorjunk át, hanem nézzünk balra. Fenn a hegyen látunk pár házat. Ugorjunk át ide, és az épületek közt megtaláljuk a tokent, az úton hever.

11. Roman's Little Diversion

A többiek elmennek megkeresni legendás „Tó Hölgyét", így mi ismét egyedül vagyunk, és most telepeseket kell majd mentenünk. Hamar szerezhetünk egy Jumper Packot az indulópontnál a házak között, ezzel megkönnyítjük a közlekedést. Megint csak nem cél, hogy mindenkit kinyírjunk, de ezúttal nem fogjuk megúszni lövöldözés nélkül. Nem olyan nagy a pálya, pontosabban minden egybe nyílik, így kissé zsúfoltság van, könnyű prédák vagyunk, bárhol is tartózkodunk. Ráadásul, amíg összeszedjük az embereket, kénytelen-kelletlen össze fogunk szedni egy-két találatot. Érdemes legalább a tornyokat leszedni, de nem árt egy kicsit rendet tenni a kisebb ellenfelek közt sem. Összesen 9 földművesünk van, az irányító segítségével könnyen megtalálhatóak (lesznek majd magasan a platformokon is, sőt az egyik barlangban is). A házaik közül kettő a startpontnál, a többi pedig a kocsma körül egy elkerített részen található, amely a startponttal szemben van. Ezúttal is hármasával szállíthatjuk őket.

TOKEN: Ha a startponttól indulunk, akkor balra, ha a kocsmától kiugrunk a kerítésen, akkor jobbra találunk három kéményt, két nagyot és egy kicsit. Az utóbbiba ugorjunk bele és megtaláljuk a soron következő tokent.

12. Crush The King's Army

Az átvezetőből kiderül (vagy nem?), hogy a legenda mégis igaz, és társaink némi malőr árán (mint azt már megszokhattuk) megszerzik Zardos kulcsait a „Tó Hölgyétől". Ahhoz, hogy újra találkozzunk velük, át kell törnünk a király seregén, mégpedig megint a jó öreg gépágyús küldetésben. Ugyanazok a dolgok érvényesek most is, mint az előző két alkalommal. Persze pár újdonság most is van, hogy ne legyen annyira egysíkú a dolog. Érkeznek kicsit nagyobbacska ellenfelek is, akiket tovább kell lőni (őket egyébként ne engedjük közel, mert felnyitják a kaput, és az ellenfelek beözönlenek), valamint a légi támogatással kapunk a már átvezetőkből megismert kertészrobotokból, így ők is segíteni fognak az aprításban.

TOKEN: Ez egy kicsit most nehezebb lesz. A tokent szokás szerint az első gép hozza és a csatatér közepére is esik, de nagyon kell igyeknünk, mert nagyon hamar eltűnik. Lehetőség szerint még inkább a levegőben lőjük szét. Ha nem sikerülne, kezdjük újra a küldetést és próbálkozzunk ismét.

13. Reach The Wildwood Abbey

Ha magunkhoz tértünk az egyik legbetegebb átvezető - Rexus csókjelenete - okozta sokktól, akkor koncentráljunk a következő pályára. Megint egyedül vágunk neki a feladatnak. A fő célunk az, hogy a három Góliátot kiiktassuk, és az így felszabadított jobbágyokat hazakísérjük a megszokott módon. Ha túljutunk az első kis erdei ösvényen, akkor egy peremhez érünk, ahonnan lefelé tekintve meg is látjuk a monstrumokat. Ne essünk be közéjük, hanem jobbra induljunk el. Az ő útjuk ugyanis egy kiszáradt folyómederben vezet, melynek falain meglehetősen sokan várnak ránk. Jobb tehát, ha fenn haladunk - módszeresen kiirtva az ellenséget -, úgyis gyorsabbak vagyunk, mint a behemótok, és még a kis csatározásokkal együtt is eléjük fogunk kerülni. Legalább azt is meg-

látjuk, hová is kell majd fuvarozni a telepeseket. A pálya végén még meg kell küzdenünk 12 szerzetessel (akiknek, mint az átvezetőkből kiderült, különös módon a kosárfonás a kedvenc hobbijuk). Különösebben nem nehéz ellenfelek, ide-oda teleportálgatnak, de hamar leküzdhetőek. Ezután már nincs más dolgunk, mint távozni a kapun.
TOKEN: A pálya végén találjuk majd meg, ahol a 12 szerzetes ellen kell harcolnunk. A token balra a második kripta előtt lesz.

14. Steal The Book of Rule

Küldetésünk elérkezett igazi értelméhez, most végre visszaszerezhetjük a Hatalom Könyvét. Persze addig még tennünk kell egyet s mást, például ha már itt vagyunk, felszabadíthatjuk azt a 10 földművest, akik éjjel-nappal kosárfonásra voltak kárhoztatva idáig. Ez a pálya egyébként pont olyan fajta, ahol feltétlen vigyáznunk kell a társaink testi épségére is, legalábbis Jonesy-éra mindenképpen. Ugyanis ő fogja nekünk a szint végén található Üvegtorony kapuját berobbantani. A mi dolgunk, hogy fedezzük, amíg elvan a kis játékszereivel, és persze nagy segítség, ha Q is segít nekünk ebben a tevékenységünkben. Alul láthatjuk, mennyi időt kell még kibírnunk, amíg detonáció bekövetkezik. A sorrendre azért ügyeljünk: előbb a felszabadítási akció, utána kapurobbantgatás.
TOKEN: Rögtön a pálya elején találjuk meg, balra az első ház és a templom között vezet felfelé egy kis ösvény. Menjünk fel rajta, majd tartsunk balra és megtaláljuk a tokent.

15. Elude The Stig Army

Természetesen a király nem nézi ölbe tett kézzel, hogy meglovasítjuk a Hatalom Könyvét, és ránk szabadítja seregeit, méghozzá a trónörökös vezényletével. Stig herceg értelmi képességei persze hagynak némi kívánnivalót maguk után - erről már (sokadjára) az átvezető animációban is meggyőződhetünk -, ám a had nélküle is feltalálja

magát, úgyhogy nem árt menekülni. Megint magunkra maradunk, ugyanis míg haverjaink meglógnak a könyvvel Nedville városába, mi megpróbáljuk csaliként elterelni az ellenfél figyelmét. Az első feladat egyszerű, mindösszesen csak élve át kell jutnunk a falun. Ezt persze nem fogjuk megúszni harc nélkül, de ha lehet, inkább kerüljük a nagy csatározást, hiszen sokan vannak a túloldalon. Nem kell feltétlenül az úton haladnunk, az iránytűt figyelve rövidebb utakon osonhatunk előre majdnem észrevétlenül. A pálya elején például érdemes jobb oldalt a sziklák tövében elindulni. Ha túléljük a kalandot, akkor vár ránk egy újabb küldetés: 15 jelölt házat kell a földbe passzírozunk. A móka az eddig ismert módon zajlik, nem árt, ha minél hamarabb szerzünk egy Jumper Packet is a mutatványhoz (a kocsma mellett lesz). Ha végeztünk, mi is a barátaink után eredhetünk.

TOKEN: A pálya vége felé lesz. Kezdjétek el szépen irtani a házakat, és mikor már Roman közli, hogy csak három van hátra, már közel vagyunk. Ha minden jól ment és sorban haladtunk, akkor egy fahídon jöttünk át, és egy magas szirten vagyunk. Menjünk a legmagasabb pontra a nagy fához, és nézzünk az iránytűn jelzett irányba. Egy sziklakaput látunk a távolban, melynek bal oldalán van egy platform. Ide kellene átsiklanunk, de ez elég nehéz mutatvány. Ha sehogy nem sikerül, ne keseredjünk el, menjünk tovább, és a másik oldalról is megközelíthetjük, csak arra ügyeljünk, hogy ne robbantsunk fel minden házat, különben vége lesz a pályának.

16. Defend Nedville

Ha még eddig nem lett volna elég bajunk, most még kapunk a nyakunkba. Egy szerencsétlen véletlen folytán Stig hozzánk szegődik, amit persze a király úgy értelmez, hogy mi foglyul ejtettük a fiacskáját. Erre persze minden erőt mozgósít, és még nagyobb sereget küld ellenünk. Ilyen túlerő ellen csakis egy gépágyús küldetésben lehet esélyünk, úgyhogy ez következik. Minden a megszokott módon zajlik, tegyünk úgy, mint eddig. Talán csak a fák zavarják kissé a kilátást.
TOKEN: Első géppel jön, és középre esik.

17. The Road To Zitwalla

A profécia szerint találkoznunk kell Lily-vel, aki Zitwallában nyaral. Útközben, amikor kérdezősködünk már egy páran elképedtek, de most magunk is megláthatjuk, miért meglehetősen zord az időjárás errefelé.

Elég lepusztult hely ez a pihenésre, de hát ízlések és pofonok, ugyebár. Miközben feljutunk a sziklák tetejére, ahol a leányzó lakik, akad egy-két elintézni való. Megint jelölt házakat kell lebontanunk valami jó kis destruktív eszközzel, ezúttal 5 épület van. Ha ezekkel végeztünk, akkor rendezzük a sorainkat a kocsmában és kössük fel az alsóneműt,

Fegyverek

Hawkings Rifle
Egyszerű puska. Megbízható, pontos, de lassú. Ez az alap fegyver, és az egyetlen, ami korlátlan lövedékkel van megpakolva. A tár 8 lövedéket tárol egyszerre.

Flemming Machine Gun
Géppuska, a híres tea báró, Hieronymus Flemming találta fel, a termények védelme érdekében. Hihetetlen gyorsan (10bps) lövi ki a lövedékeit, ezért folyamatos tüzelésre képes a szárazs tölténytárának köszönhetően. Eredetileg nyúlseregek és más teadézsmálók ellen lett kifejlesztve, manapság farmerek, gengszterek és fegyvermániások egyaránt előszeretettel használják. Maximum 1000 töltényt tudunk magunknál tartani.

Cyclops Sniper Rifle
Távcsöves puska. Nagyon messzire elláthatunk vele, és a lövedék nagyon erős és hatásos ilyen távolságból is. Nemcsak távoli célok ellen jó, hanem mivel a hihetetlen erős lövedék a célpontba való becsapódás után is tovább folytatja útját, olyan esetekben is hasznos lehet, ahol az ellenfelek vannak olyan ostobák és egy vonalba állnak egymás mögött. Maximum hét extra lövedék lehet nálunk.

Vindaloo Rocket Launcher
A rakétavető az egyik leghatékonyabb fegyver. Két vagy négy célkövetős rakétát lő ki egyszerre, amelyek akár szét is válhatnak, azaz egyszerre több dolgot is becélozhatunk velük. Tizenkétszer 2, illetve 4 rakétát tud tárolni egyszerre. A négyrakétás változatot upgrade formájában érhetjük el.

Gurner Personal Mortar
„Öreg Bözsi"-nek is csúfolják, ez a mozsárágyú inkább néz ki tubának, ellenben rendkívül hatásos fegyver. Egyetlen lövés igen nagy pusztítást végez. Az ellenségek szépen repülnek tőle, de épületek lebontására is alkalmas.

Land Shark Gun
Eredetileg Midden hagymaföldjeinek megtisztítására találták fel. A Land Shark Gun egy szárazföldi bébicápát lő ki, ami a gyors hormonkezelésnek hála pillanatok alatt eléri felnőtt méretét és a terepen „úszkálva" felfalja a kínálkozó célpontokat, majd jóllakva távozik. Maximum egy extra „lövedék" lehet nálunk. A Forge City Gazette az elmúlt évben az év fegyverének választotta.

mert egy hegyi ösvényen kell majd felmennünk, ahol már messziről szórják majd az áldást a rosszakaróink. Érdemes már messziről elintézni őket mondjuk a rakétavetővel. Fenn két Q1-12-essel keveredünk vitába, amely nem megbeszéléssel fog megoldódni. Ha tiszta a levegő, akkor menjünk át a hídon.

TOKEN: A célkeresztes házak közül az utolsó egy picit magasabb szinten van, mint a többi. A téren, ahol elhelyezkedik (ha szembe állunk vele, akkor bal kéz felé) van egy berobbantott ház is. Itt találjuk az aktuális tokent.

18. Defend Lily's House

Most, hogy már közelről is látjuk Zitwallát, nyugodtan állíthatjuk, hogy lepra egy hely, legalábbis a lakosságot tekintve mindenképp. Na de mindegy, találkozunk végre Lily-vel, ám a király sem ül a babérjain, és zeppelinekkel támad. A mi feladatunk az lesz, hogy a falut megvédjük. Nem engedhetjük, hogy Lily otthonát, vagy bármelyik másik házat lerombolják az ellenség katonái. Érdemes még lehetőség szerint a levegőben elintézni a repülő szerkezeteket, mielőtt még az ejtőernyősök kiugrálnak belőlük. Ehhez használjuk a rakétavetőt, melyhez találunk muníciót egyrészt a kocsmában, de a starthelytől balra indulva egy alagúton áthaladva is szép készletre bukkanunk. A géppuskákkal is szép eredményeket érhetünk el, a lényeg azonban az, hogy ne sokat teketóriázzunk, mert ha a katonák túl sokat rombolnak, akkor kezdhetjük elölről a pályát.

TOKEN: Keressük meg a kocsmát, amelynek jobb oldalától indul felfelé egy körkörös kis út. Kövessük ezt, és egy szélmalomhoz jutunk, amely mögött megtaláljuk a tokent.

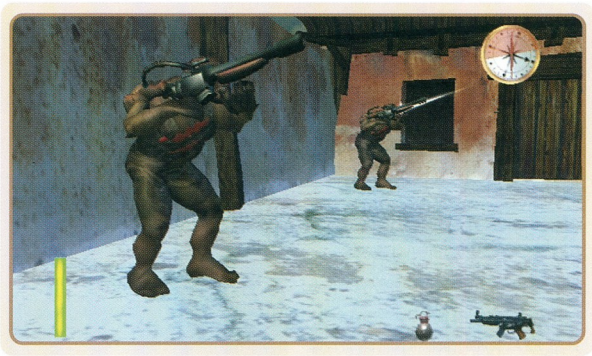
Bonusz missziók

Ezek már nem tartoznak a történethez, azoknak érdemes nekiállni, akik már teljesen végigvitték a játékot. Ennek oka egyrészt a nehézségük, másrészt, mert a főjáték pályáin játszódnak (kivétel a The Gauntlet), csak ezúttal más a feladat. Megnyitni egyébként a tokenek gyűjtögetésével lehet őket.

The Gauntlet
5 percig életben kell maradnunk (alul látjuk az órát). Ez így egyszerűen hangzik, de rengeteg ellenfél van. Mihamarabb szerezzük meg a Jumper Packet (középen van), majd nyírjuk ki a nagyobb ellenfeleket. Utána már valahogy elevickélhetünk …

Peasant-a-go-go
Telepeseket kell megmentenünk, szám szerint 75-öt és mindössze 10 perc alatt (az óra itt is alul megy). Szerencsére van Jumper Pack, így gyorsabban tudunk haladni, a megmentendőket a kocsma elé kell szállítani, ami középen van. Nincs mese, pár játék alatt fel kell térképezni, hol vannak az emberkék, majd egy logikus sorrendet követve hurcolászni őket.

Shenanigans
10 jelölt házat kell felrobbantanunk, de úgy, hogy mindhárman (azaz Q és Jonesy is) túléljük. Az ellenség megint szép számmal képviselteti magát, de ha ügyesen osztjuk be a fegyvereinket, akkor megoldható a dolog. Egyébként rögtön a start után, ha benézünk jobbra a sarokba, akkor találunk egy Topsy Turvy-t.



19. Rescue Lily

Mialatt mi a zeppelinekkel voltunk elfoglalva, addig Lily-t elrabolták. Hiába állítottuk mellé az átprogramozott kertészrobotokat, azok inkább egy új növényfajt fedeztek fel. Még szerencse, hogy ezúttal kivételesen használt vesszük Stignek, ugyanis zeppelinnel kell folytatnunk utunkat, és ő tudja, merre van a bázis, még ha egy kicsit bizonytalan is az indulásnál. Ezen a pályán egyszerű feladatot kapunk, mindössze el kell jutnunk a végéig, persze ez így leírva túl könnyen hangzik. Használjuk a már jól bevált módszereket, igyekezzünk jó messziről letisztázni a terepet. Rengeteg rakétásra és gépágyúra számíthatunk. Fél távnál azért van egy kocsma (még ha nem is kurta), ahol tápolhatunk. Még egy Topsy Turvy-t is kapunk, ha betérünk.

TOKEN: A token a pálya legvégén található. Amikor meglátjuk a zeppelint, utána egy lefelé vezető kanyargós úton jutunk el hozzá. Az utolsó kanyarban jobbra találjuk meg, a sarokban.

20. Escape From Forge

Hőseink a király kastélyához érnek és szeretnének alkut kötni egy Stig - Lily túszcsere formájában. Ám a tárgyalások sorozatos félreértések miatt kudarcba fulladnak, megint a harc kellős közepén találjuk magunkat, ráadásul az ellenfél van hazai terepen. Az első feladat egyszerű, ki kell jutni a várból. Ez meglehetősen könnyű, tulajdonképp csak az alagúton kell átmennünk, de ennyivel nem ússzuk meg a szintet, most jön a neheze. Mindenek előtt térjünk be a kocsmába, ahol kedvünkre válogathatunk a fegyverarzenálból, de kapunk bombát is, amellyel a város kapuit kell elintéznünk. Három lesz belőlük, plusz egy extra, mely a pálya végi zeppelinhez vezető utat zárja el. Itt mindenkit jobb létre kell szenderítenünk, hogy aztán végre mi is belülről élvezhessünk egy ilyen repülő csodát. Szerencsére ezen az utolsó pályarészen azért a sok ellenfelet (van itt minden: Góliátok, Q1-12 és tornyok is) ellensúlyozandó kapunk egy Jumper Packet is. Ezt ügyesen kombináljuk az ütősebb fegyverekkel, és már mehetünk is sétarepülni.

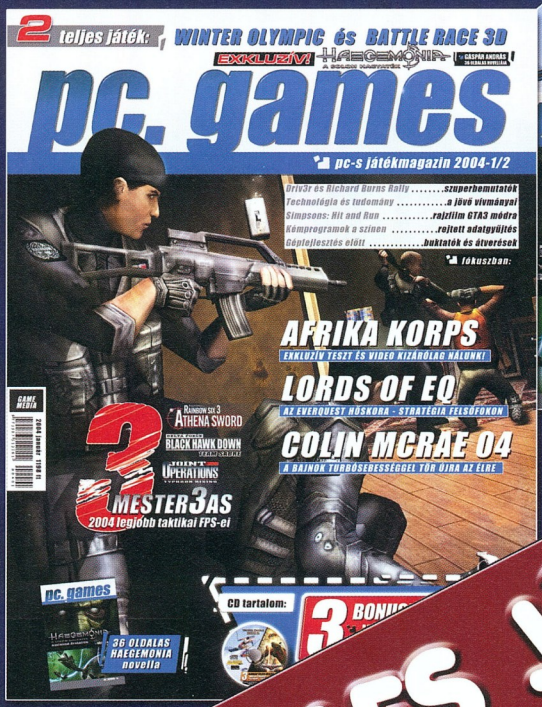
TOKEN: A pálya elején ne menjünk át rögtön az alagúton, hanem induljunk meg inkább felfelé az emelkedőn. Kövessük az ösvényt, és fenn megtaláljuk a tokent a kapu mellett.

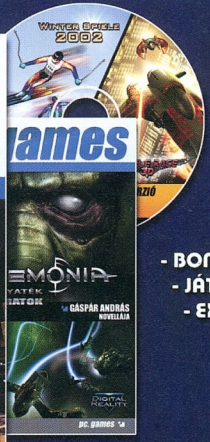
21. Hold Off The Army

Természetesen, ha kis csapatunk eddigi tényked ését nézzük, akkor egyáltalán nem csoda, hogy a zeppelin lezuhan. Fordul a kocka, végül Lily ment meg minket, ugyanis a gép a sivatagban landol, ahonnan úgy néz ki, nincs kiút még akkor sem, ha a legközelebbi település csak karnyújtásnyira van. Na de ne is bolygassuk a történteket, a lényeg, hogy most már együtt van mindenki, aki számít, el lehet indulni megkeresni Jerosa oltárát, ahol is a próféc ia végül beteljesül. Erre azonban a király is számít, ezért minden erejét beveti egy utolsó nagy küzdelembe. Az utolsó gépágyús pálya nem tartogat már meglepetéseket, viszont sokkal szigorúbb, mint az eddigiek. Rengeteg ellenfél jön, és az ellenségek beengedésének tűréshatára is lecsökkent 100-ról 50-re. Viszont ha túlesünk az utolsó megpróbáltatáson, akkor megnézhetjük a végkifejletet, amely az eddigi történésekből következtetve nem mindennapi lesz. Ezután nehéz lesz visszacsöppenni a hétköznapokba, az embernek minduntalan hiányérzete támad és kedve lenne megrohamozni a helyi TV-tornyot „Death to the salad eaters!" felkiáltással.

TOKEN: Az első két gép valamelyike ejti be a pályára, pont a két a két kertész robot közötti részre.

m_anger





PC.GAMES CD VERZIÓ

- 2 TELJES JÁTÉK
- BONUSZ TELJES JÁTÉKOK
- JÁTÉKDEMÓK, VIDEÓK
- EXTRA ÉRDEKESSÉGEK

2 TELJES JÁTÉK + EXKLUZÍV 36 OLDALAS NOVELLA

HAEGEMÓNIA

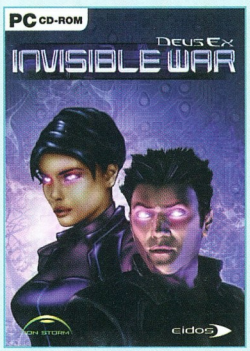
PC.GAMES DVD VERZIÓ

- 14 CD-NYI TARTALOM
- BONUSZ TELJES JÁTÉKOK
- FILM: GLITCH IN THE MATRIX
- 700 MEGA BF1942 EXTRA

DEUS EX: INVISIBLE WAR

A Deus Ex első része kétségtelenül minden idők egyik legjobb, legötletesebb játéka volt, egyszerre kaland, akció és RPG. A folytatás sajnos az új konzolos idők jegyében született, ezért az elődöszszetett RPG-s fejlődési rendszere és úgy egészében az egész játék leegyszerűsödött, az első rész 30-40 órája 10-15-re csökkent. Mindezt fokozza jó pár bug is, ezért szinte kötelező feltolni a legfrissebb foltozást mellé…

- **CD Link: FAQ, Screensaver, Háttérkép**
- **Fejlesztő: Ion Storm**
- **Kiadó: Eidos Interactive**
- **Megjelenés: 2003-December-2**
- **Kategória: Akció / Kaland / RPG**
- **Honlap: http://www.deusex2.com**



Bevezetés, tippek

Amikor elvállaltam a guide megírását, még nem tudtam, hogy életem legnehezebb feladatára vállalkoztam. Részében vagy egészében nyolcszor toltam végig a játékot, a hagyományos végigjátszás 26 oldalt tett ki. Mivel ezt lehetetlen volt a felére összenyomni, kicsit talán szokatlan struktúrát találtam ki. Az első pályát szakaszokra osztottam, itt a rengeteg küldetés miatt ezek leírását és mindezek végén egy ideális megoldássort közlök. Kairóban egy pontról-pontra le-

írás szerepel, a küldetések megnevezését természetesen feltüntettem. A többi pályáról, mivel ezek elég lineárisak, hagyományos végigjátszás született.

Mivel arra végképp nem volt helyem, hogy megadjam minden egyes begyűjthető tárgy helyét, ehhez pár tanácsot adok, útravalónak:

- Minden egyes helyiségben alaposan nézzetek körül! Nyissátok ki a szekrényeket, hűtőket, nézzetek be az asztalok, ágyak alá.
- A nagy szemetes konténerekbe másszatok be, dobáljátok ki belőlük a dobozokat.
- A fejlesztők eljátszottak a fizikai motorral, így emeljétek fel a testeket, mert legtöbbször alattuk van a lőszer, dobjátok félre az ágyról a párnákat, pakoljátok át a dobozokat, rúgjátok arrébb a szemeteseket, rugdaljátok félre a falnak támasztott deszkákat, raklapokat (!).
- Másszatok be minden szellőzőbe, nézzétek meg a mellékágakat is.
- Sokszor szekrények tetején, gerendákon vannak holmik, ezért ugráljatok helyben, felfelé nézve.

Szintén a helytakarékosság miatt alkalmaztam pár rövidítést.

- **MT:** Multitool, ezzel tudsz kinyitni ajtókat, ládákat, kikapcsolni kamerákat, lézersorompókat.
- **DC:** Data Cube, ezekben információk, térképek vannak.
- **HC:** HoloComm, képtelefon, illetve e-mail, ha borítéktörög benne, akciózz rajta többször, míg minden üzenetet elolvasol!
- **CR:** Credit, a játékban szereplő pénz, kell belőle sok…

Az irányok megadásánál egyszerű volt a dolgom, hiszen a képernyő tetején, középen láthatod az iránytűt, így tájoláshoz zárójelben az irányok angol rövidítését adom meg, hiszen ezt olvashatod le a szerkezetről.

Sajnos magáról a sztoriról, a miértekről az alábbiakban egy szó sem esik, hiszen ebbe az első rész történetét is bele kellene vennem, az pedig egy kisnovella terjedelmét igényelné (Philip K. Dick stílusában)…

1. Seattle, Tarsus Akadémia

Vedd ki a térképet a ládádból. Menj a 454-es lakosztályba, és beszélj Billie-vel. Utazz le a lifttel, a labor ablakánál dumálj Leila Nassif professzorral. Sétálj a lépcsőhöz, a tetején fordulj balra. Itt találod Klarát, innen balra, egy átjárón kijuthatsz a galériára, Leóval beszélni. Ezután riadót fújnak.

Menj le a lépcsőn, át a termen balra, az öltözőbe. Pakold ki a két elsőt, és az MT-vel a leghátsót, itt pénz van. Vedd elő a pisztolyt, a másodlagos tűzgombbal világíthatsz.

Indulj kifelé az öltözőből (SE). Az őr berombol, és ellenségre figyelmeztet, javasolja a csendes kisurranást. Válaszaid lehetnek:

1. Harcoljunk együtt!
2. Oké, kikúszok
3. Vond el a figyelmét, míg elmenekülök

Elsunnyogni a tornaterem jobb oldalán, az oszlopok mögött tudsz, persze kapcsold ki a lámpát, és guggolj le, így kevesebb zajt csapsz. Ha feljutottál a lépcsőn, menj a laborig, Billie-vel beszélni.

Go to Biomod Lab

Menj fel a liften a lakószintre. Az őr a segítségedet kéri egy újabb terrorista eliminálására. Válaszok:

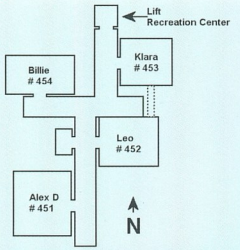
1. Oké, fedezlek
2. Majd én egyedül kinyírom

3. Nem érdekel a buli
4. Inkább kikúsznék csendben

Menj a 452-es lakásba, pakold ki, a konyha melletti szellőzőn át mássz be a 453-asba, itt is zsákmányolj, majd ki a folyosóra, át a 454-esbe cuccolni, végül a saját kéródba, a 451-esbe. A fürdő falán lyuk, mássz ki, le a létrán és az ugrás nyomva tartásával mássz fel a túloldalon, majd lépj be a laborba. Menj előre a HC-hez. Eljött az idő az első biomodok beültetésére!

Install biomods

Jobbra a szekrényben három tartály, vedd ki őket, és nyisd meg a biomod képernyőt (Home). Egy ingye-



Seattle, Tarsus Akadémia, lakószint

nes fejlesztést máris kaptál: a „fejedbe épített zseblámpát" (F1). Azt, hogy mit installálsz, döntsd el magad, ehhez lásd a leírás „Biomod" részét. Ha nem tudsz dönteni, én az Eye/Vision Enhancement, Skeletal/Agressive Defense Drone és Leg/Speed Enhancement triót ajánlom.

Ha kész, megkapod a kijárati lift kódját. Nézz körül, majd menj át a következő szektorba, majd ki a jobb oldali ajtón.

Az előteret egy kamera és gépágyú védi. Megoldások:
- Ha a Thermal Masking modot installáltad, bekapcsolod azt, és átsétálsz.
- A kamera alá lépve egy MT felhasználásával deaktiválod azt
- Elosonsz a fal mellett, a kamera holtterében.

Menj fel a lépcsőn és beszélj a két tudóssal. Két terrorista érkezik a lépcső felől, tehát ahonnan jöttél. Ez másodlagos feladat, azaz nem feltétel, van időd ellógni. Ha megölted őket, beszélj a tudóssal, kapsz egy hangtompítót. A labor nyugati (W) sarkában egy kis szekrényben illegális biomodtartály. Kinyithatod MT-vel, vagy odacipelheted a balra lévő EXPLOSIVE-feliratú ládát, és jó messziről belelőve megoldhatod a problémát. Én a Cranial/Neural Interface modot ajánlom, ettől fogva hacker leszel.

Most ki kell jutni a laborból a lézerzáron át. A biomodos szekrény mellett állt egy hordó, e mögött szellőzőrács, itt kimászhatsz a lépcsőházba. További megoldások:
- MT használata
- Hackelés (a két laborrész közötti átjáró oldalán találsz egy biztonsági komputert, „Toggle Security Grid")
- Ha nem használtad el a robbanós ládát, hajítsd bele a lézerbe.

Ki az ajtón, a folyosón egy orvosi robot, amely meggyógyít. A következő laborban két terrorista, plusz egy kamera/ágyú páros. Megoldások:
- Besétálsz, majd kicsalva a folyosóra a két figurát, elintézed őket. Odabent balra, egy kis beugróban újabb komputer, ezzel kikapcsolhatod a kamerát, és tiéd a pálya, fel és balra.
- Ha nem akarsz harcolni, menj vissza a lépcsőházba, itt fel a lépcsőn (a szekrényben 100CR), majd a szellőző rácsát kinyitva és az ott őrködő spiderbotot szétlőve kimászhatsz a labor gerendájára, ezen végigosonva átjuthatsz a galériára, és innen már tiszta az út.

Lépj be a liftbe.

2. Seattle, Központ

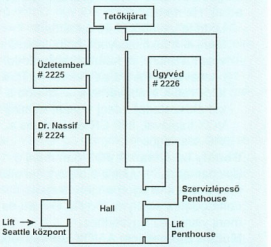
Tipp: A jobb oldali padon DC, benne Seattle térképe

Első szakasz
Kezdőlépés: biztosítsd a szabad átjárást az Inclinatorhoz, mellyel lejuthatsz az alsó városrészbe, illetve a WTO repülőterhez a metróállomáson át. Mindkét helyen huligánok vannak, 150 ill. 250 CR befizetésével átengednek. Ha harcolni akarsz:

- Inclinator: Válaszd a 2. pontot (punk), mire fegyvert rántanak. Vagy nekiállsz lövöldözni, vagy visszarohansz a középső szektorba, és végignézed, ahogy az őrrobotok és a katonák lemészárolják a fegyvereseket. A ládában Bowcaster és Glass Destab. mod, ezt felszerelve a Historical Site kirakatát kilőheted.
- Metró: Utolsó válasz, majd vissza, egy lépcsősort le, találsz egy szellőzőt, ezen, kijutsz a pénztár mögé, lőj le mindenkit. Puskához juthatsz. A lézersorompót kikapcsolhatod a szekrény melletti komputer hackelésével, a szekrényben talált kódkulccsal (softkey), vagy a fülkében lévő kapcsolóval.

Culture Minister
Menj el a WTO reptérre, jobbra hátul „Management Wing", balra Dana Morgan irodája, beszélj vele.
Feladat: a kultuszminiszter lakásának (Emerald Suite, Penthouse) átkutatása.
Tippek: a VOX klubban, a táncteremhez vezető lépcsőtől balra találsz egy társalgót, odabent a miniszternek. Több lehetőség van:

- **Férfi főhős:** Beszélj a miniszterrel, majd a közelben táncoló Lionellel, végül ismét a miniszterrel és állj a szolgálatába („I want to be..."), ekkor megkapod a lakosztályához vezető lépcsőház kódját.
- **Női főhős:** Beszélj Lionellel, akitől 300CR-ért megveheted a kulcsot.



Seattle, Emerald Suites

- **VAGY:** Ne beszélj senkivel, be tudsz jutni másképp is...

Menj az Emerald Suite-ba, szemben a lépcső vezet az emeletre. Mellette a liftből létrán feljuthatsz ugyanoda (az áramot MT-vel kapcsolhatod ki), de a takarítótól is megveheted a kódot. A lézert kikapcsolhatod EMP-gránáttal, vagy balra a komputerrel (hack). A biliárdszoba bárpultja mögötti polcon, két üveg bor mögött ott a páncélterem kódja. Az emeleten menj be a kamerával szembeni ajtón, jobbra a szekrényben komputer, szemben a nagy, üres fapanel rejti a szobát. Az asztalon olvasd el a DC-t. Menj vissza a reptérre, Morgan irodájába, a HC-hez.

Mellékküldetések:
- **Coffee Wars - Destroy beans:** A központban beszélj a Pequod kávézó tulajával. Meg kell semmisítened a QueeQueg kávéház készletet, a bolt Seattle legalján, a Rend templomával szemben áll, bejutni szemben a kukáról a szellőzőn át tudsz, lődd szét a sarokban lévő ládákat, vagy gránátot nekik. Menj vissza a tulajhoz, 200 CR.
- **VOX Finances:** A WTO Reptéren, a másik irodában a szemüveges ember adja. Be kell jutnod a VOX tulajának irodájába. *Tipp:* táncparkett, el nyugatnak a biztonsági ajtóig, ugorj fel a korlátra, és

fordulj a fal felé (W). Egy kiadós ugrással feljuthatsz az ajtó fölé, itt egy szellőzőrács, mássz be. Fordulj északra (N), egy kis raktárba jutsz. Nyisd ki az ajtót, fuss átlósan balra (NE), az oszlop mellett újabb szellőző, mássz be, kijutsz az irodába. A szélben DC, olvasd el, menj vissza a reptérre, és beszélj a megbízóval. 500 CR.

- **Dr. Nassif:** Billie adja, be kell jutnod Nassif lakásába. Emerald Suite, 2224. Vagy MT, vagy megveszed a takarítótól a kódot, vagy a fent leírt módon bejutsz a lépcsőházba, első emeleti fordulóban szellőző, előre, egyenesen, le. A hátsó szobában az asztalon lévő DC-t olvasd el.
- **Bounty on Lawyer:** a VOX tulajától kapod, meg kell ölnöd egy ügyvédet, Emerald Suite, 2226. Menj az ajtóhoz, közöld a jelszót („I'm handling…"), lépj be. Hátul megtalálod az ügyvédet, beszélj vele. Válaszd ki a „I represent your… ", majd a „Mr. Kirkpatrick also requests…" kezdetű válaszokat, ezzel kicsalsz tőle 200CR-t. Ezután újra duma, mellyel közlöd vele, hogy a megölésére béreltek fel. Ő 450 CR-t ajánl, ha kinyírod a VIP-részlegben dekkoló Omárt. (Lásd a köv. feladat). Ha megölöd:
  - Lődd le izomból őt és a testőrét.
  - Menj ki a lakosztályból, balra lépcső vezet a tetőre, itt hátul a kapcsolódoboznál kiiktathatod az áramot (MT), a tetőüveget szétlőve levadászhatod a két áldozatodat. Menj vissza, beszélj a VOX tulajával, 300 CR és belépés a VIP-részlegbe.
- **Bounty on Omar:** A VOX-ban menj a táncparkettre, nyugatra a biztonsági ajtóhoz, a korlátról ugorj ennek tetejére, innen ugorj az erkélyre, lődd le Omárt, és menj vissza az ügyvédhez.
- **Mutant Biometrics:** A VOX VIP részében lévő Omártól kapod. Le kell jutnod az alagsorba, az ajtó (Basement) a földszinten, nyugatnak (W), egy Secure Area felirat mellett található. Bejutni MT-vel, vagy az irodában (lásd: VOX Finances feladat) található kódkulccsal lehet. A hátsó helyiség közepén egy nagy konténer áll, benne egy Szürke. A doboz oldalán DC, aktiváld, ezzel begyűjtöd a mérési adatokat. Menj vissza az Omárhoz, innentől kezdve 50% engedménnyel vásárolhatsz.
- **NG Resonance:** Az emeleten találod a popsztár hologrammját. Sokszor beszélj vele, míg megbíz a feladattal: kideríteni, mi folyik a VIP-részlegben. A fenti módszerek bármelyikével juss be oda, amint meglátod az Omárt, mehetsz vissza jelenteni, 300 CR. *Tipp: ezt a küldetést hagyd a végére, teljesítése után rögtön hagyd el a Voxot, és ne is menj soha többé vissza, különben elveszted a kedvezményt Omárnál!*

Egy jó megoldássor: Reptér, beszéd Morgannal és a menedzserrel, VOX Klub, beszéd a miniszterrel és Lionellel, a tulajjal, NG-vel, mássz be a tulaj irodájába, szerezd meg a DC-t és a kódkulcsot. Emerald Suit, miniszteri lakás, a szellőzőből Dr. Nassif lakása, innen a szomszéd lakás (sok holmi, titkos fegyver!), majd az ügyvéd. Vissza a Voxba, ha megölted az ügyvédet, beszélj a tulajjal, menj a VIP-be, dumálj az Omárral, menj az alagsorba, szerezd meg az adatokat, vissza az Omárhoz, vásárolj, végül NG Resonance. Ha nem ölted meg az ügyvédet, öld meg az Omárt, jelents NG-nek, menj vissza az ügyvédhez.

Második szakasz
Most mehetsz az alsó szintre, a második szakaszra, ehhez azonban ismét biztosítani kell az utat.

Inclinator: Clean Up Spill
Menj be az üzembe, beszélj a főnökasszonnyal. Szemben találod az ajtót, odabent őrrobot. A cél: belépni az ajtón, majd be rögtön jobbra az irodába. A robot kijátszása:

- Futás. Várd meg, míg a robot hátul tartózkodik, és nyomás (ha van Speed Enh. modod, kapcsold be)
- EMP gránát vagy ilyen moddal szerelt fegyver, közelharci energiatámadás
- Thermo Masking mod

Mássz be a „Facility Director" feliratú helyiség szellőzőjébe, fel, hátra arc és tovább, kijutsz az üzem fölé. Most többféle megoldás van:

- Ha megkaptad a főnöknőtől a tisztítórendszer kódját, vagy tudsz hackelni, az első „elágazónál" menj balra, a fal mellé, itt végigosonva kijutsz egy galériára. Jobbra, középen komputer, itt aktiválhatod az elszívást.
- Ha nem, az elágazásnál menj jobbra a falig és előre. Juss el az utolsó szellőzőig, mássz le, bejutsz a javítórobot kamrájába (ez helyreállítja az energiádat!). Engedd ki és várd meg, míg eltűnik a zöld köd.
- A legrosszabb verzió, ha az eggyel korábbi szellőzőn mész be, itt egy munkáshoz jutsz, akitől megkapod az említett robot helyiségébe vezető ajtó kódját, ám ekkor át kell rohannod a mérgező gázon, hogy kinyisd azt, ez kis életveszteséggel jár (hacsak nem installáltál Hazard Drone modot).

Menj vissza a főnöknőhöz és beszélj vele, 100CR. (A kijárat nyugatra van, menj fel a lépcsőn, ki balra az előtérbe).

Vissza az üzembe, menj középre és fordulj jobbra, délnek (S), előre koppanóig. A kódbillentyűzetet aktiválva leliftezhetsz az üzem alsó szintjére. Irány a vörös EXIT-feliratú ajtó, Seattle legmélye.

Report To Church
Indulj délnek a kis átjárón át, fel a lépcsőn, délkeletre (SE) a nagy faajtó, aktiváld a zárat, majd jobbra, lépj be a templomba. Menj fel a pódiumra, és társalogj el Őszentségével. Balra át, fel a lépcsőn, dumálj Linnel. A fegyveres támadást egy szakadár csoport követte el, az áruló Lamar kapitány az Inclinatorban dekkol. **Vigyázat! Innentől kezdve az Inclanator „hadiövezet", fegyveresekkel tele!**
Tipp: Az alagsorban egy orvosi robot és sok cucc!

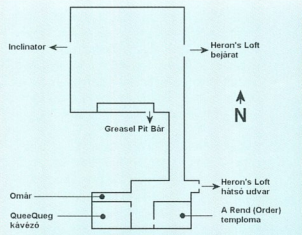
Aknák

Ezeket a robbanószerkezeteket sima felületre tapaszthatod, ennek főleg stratégiai szerepe van. Elsődleges módban közelítésre aktiválódik, másodlagosban kis késleltetéssel.

EMP Prox Mine
Ugyanaz, mint az EMP gránát. Akkor jó, ha nem tudsz biztonságosan megközelíteni egy őrjáratozó robotot gránáttal, ekkor nyomd a falra a robot útjába, amint a közelébe ér, megkapja a löketet.

Concussion Prox Mine
A robbanógránáthoz hasonló, stratégia, mint fent, egy őrjárat útjába érdemes helyezni.

Scrambler Prox Mine
Ugyanaz, mint gránátváltozata, ragaszd fel valahová, a közelébe kerülő őrrobot baráttá válik.



Hire Pilot
Pilótát kell bérelned. A játékban kettő is választható: Sid Black, aki pénzért fog fuvarozni, viszont közelebb rak ki a célodhoz, és Ava Johnson, aki ingyen, de sokszor többet kell mászkálnod. Most mindkét pilóta feladatsorát leírom, de **ha Ava mellett döntesz, előbb teljesítsd a többi küldetést** (lásd: egy jó megoldássor)!

Sid Black: A Greasel Pit előterében találod. A gépét adósság fejében lefoglalta egy maffiafőnök, Sak. Menj a Heron's Loft bérház udvarába, beszélj az őrrel. Ha a templomtól mész, egyből ide jutsz, ha a kocsmától, menj a liftaknába, mássz fel az elsőre, és végig a folyosón. Két megoldás van: a könnyű és a véres.

Könnyű: Menj vissza a lifthez, mássz fel a másodikra, ki a folyosóra, jobbra, majd balra be az irodába, Sakhoz. Ha a beszélgetés végén az első pontot választod, könnyebb leszel 250CR-rel, de simán kisétálhatsz. Menj vissza Sidhez, beszélj vele.
Véres: Lődd le az őrt. Nyisd ki a rácsos kutricát északra, balra komputer, kikapcsolhatod a folyosó és Sak irodájának kameráját, ha rábököd a „Landing Pad Turret: Hostile" pontra, átállítod a tetőtéri ágyút a Te oldaladra, a következő ponttal bekapcsolhatod, sőt, át is veheted a kontrollt, és lőheted az ellenséget (Hacking mod, 3. szint!). Menj vissza a lifthez, mássz fel a másodikra.
A létráról mestervadászd le az őrt, hajíts valami gránátot (villanó, füst) az irodába, és lődd le a főnöknőt és testőrét. Keletre (E) találod a tetőtéri kijáratot, a folyosóról a távcsövessel leszedheted a két őrt, ha még élnek. Tovább keletre, lépj be a „Hanger Entrance" feliratú ajtón.
Ez már keményebb dió. Leírom, ahogy nekem bejött. Amint megérkezel guggolás, balra, majd jobbra, fel a létrán, itt balra koppanóig, hátra arc, mesterlövész fegyver (hangtompítós) elő, és célozd be a lámpát. Hamarosan felbukkan egy őr, lődd le. Guggolva kerüld meg az épületet (fegyverraktár), a túloldalán, ahová megérkezel, egy komputerrel kikapcsolhatod a belső gépágyúkat.

Innen szedd le a szemközti platformon sétáló katonákat. Menj le a feljárón, egészen a falnál, a gép háta mögött kerülj a túloldalra, figyelve a kamerára, és mássz fel a létrán, közvetlenül szemben a másik komputer, ezzel kikapcsolhatod a kamerát és átállíthatod az ágyút. Idefentről vadászd le az udvari komákat - ha Lin bejelentkezik, elfogytak az emberek. Menj vissza, beszélj Siddel.

Ava Johnson: Menj át a bárpult mellett az áttört falon, jobbra az első szobában egy HC-n jelentkezik be a lány, a WTO reptéren tartják fogva. Menj el oda, jobbra lift, menj fel. Most gyorsnak kell lenned: nyisd ki az ajtót, és rohanj átlósan jobbra (N-NW), tehát a középen álló hosszú épület jobb oldalához, ess be az első ajtón, és csukd is be magad mögött. Nyisd ki a szemben lévő ajtót, ott az irányítótorony ajtaja, az a következő cél, vigyázz az őrökre.
A toronyban délre találsz egy szellőzőt, mássz be és ess le, menj ki a kis raktárba. A komputerrel kikapcsolhatod a déli biztonsági rendszert (alsó pont), az e mögött álló hordót felrúgva megtalálod a raktárak kód-

kulcsát. Menj ki az ajtón - biztonsági robotra figyelj! -, irány jobbra, északnak, be a középső épületbe, és át egyenesen. Jobbra láthatsz egy ajtót, felette kamerát. Rohanj be ide, itt a másik komputer, kikapcsolhatod az északi rendszert, és persze a kamerát is. Vissza kell menned a toronyba - ha eddig sima az ügy, ugord át a következő bekezdést!

Ha nem tudsz hackelni, lépj ki az ajtón, fordulj kétszer balra, kéletnek (E), és előre, míg elérsz egy aknához. Mássz le, előre a következő létráig, és óvatosan jobbra (ör!). Balra egy nagy gép, a zöld sorompó közelében, e mellett egy DC-n megtalálod a komputerek belépési kódját. Menj vissza a terminálokhoz, kapcsold ki a rendszert, és mehetünk tovább.

Menj vissza az irányítótoronyba, és a hátsó sarokban aktiváld az irányítópultot. Pár őr bukkant fel a helikopter körül, vigyázz velük, gondoskodj róluk, majd irány a gép, és akció rajta. Válaszd az 1. pontot, repülhetsz.

Order Traitor
Ezt Lintől kapod, bizonyítékot kell szerezned Lamar árulásáról és likvidálnod őt. Elsőnek egy gyors vagy erős fegyver kell a kézbe (SMG, puska), ezzel irány az üzem. Menj fel a felső szintre. Lépj elő, nézz fel. Ott beszélget az áruló, Lin bejelentkezik.

Hátra arc, balra ki a folyosóra, fel a lépcsőn, cél az iroda, ahonnan a tisztításkor bemászástól a szellőzőbe. Lépj az ajtónyílásba, így kihallgathatod a beszélgetést, ha vége, menj be, beszélgess a kapitánnyal. Ennek végez-

Közelharci fegyverek

Combat Knife
Kis sebzést okozó tőrkés, de ha közelharcra gyúrsz, a Strength Enhancement mod növeli a sebzést, az Electrostatic Discharge pedig kiiktatja a robotokat, kamerákat.

Crowbar
Pajszer - a többit lásd fent, kis sebzés, de moddal növelhető.

Baton
Gumibot, szintén növelhető moddal az ereje emberek és gépek ellen. Lopakodóknak is jó, mivel egy jól irányzott ütés eszméletvesztést okoz, így Health Leech moddal ebből életerő is nyerhető.

Stun Prod
Ez az igazi a lopakodóknak emberi ellenfelek ellen, biztos az ájulás, jöhet a Health Leech! Figyelem: az energiát hagyományos lőszerből nyeri!

Energy Blade
Igen kemény sebzésű plazmakard, halálos fegyver, különösen a késnél, pajszernél említett két biomoddal társítva.

Lőfegyverek

A játék világában uniformizált lőszerek vannak, azaz csak egyfajta muníciót fogsz találni, minden fegyver (még a másodlagos tüzelések gránátjai is!) ezekből nyeri ki a maga adagját, eltérő nagyságban.

Pistol
Egy 9 mm-es pisztoly, az alapkészség a játék korai szakaszában. Kis sebzés és alacsony lőszerfogyasztás jellemzi, gyenge ellenségek (pl. civilek) és greaselek ellen jó.
Másodlagos tüzelési mód: „Zseblámpa", de vigyázz, mert a fényt észrevehetik ellenségeid!
Ideális módosítások: Silencer, Glass Destab. Ezeket rögtön az elején beszerzed, és nem is érdemes várni a felszerelésükkel.

Boltcaster
Nem halálos, mérgező hatású nyilakat lő az áldozatba. Ideális a lopakodóknak, akik nem akarnak vért ontani, de pl. ki kell iktatniuk egy őrt. Remek társ a Health Leech Drone mellé, az a biomod ugyanis ájult emberekből nagyobb mennyiségű életerő-regenerálást biztosít, mint halottakból.
Másodlagos tüzelési mód: teleszkóp, ami különösen sokoldalúvá teszi, és így még a pisztoly alternatívája is lehet.
Ideális módosítások: Refire Rate, mivel alapban magas az újratöltési idő, és erősebb ellenfélbe 2-3 lövedék is kell minél gyorsabban, hogy lepadlózzon. Mellé természetesen Silencer dukál.

SMG
Automata géppisztoly, nagy lősebességgel, de sajnos ugyancsak nagy lőszerfelhasználással.
Másodlagos tüzelési mód: Villanógránát, amely elvakítja ellenségeidet, akiket így könnyebb levadászni.
Ideális módosítások: Ammo Scavenger a kevesebb lőszerfogyasztáshoz. Mellé mehet egy EMP Converter robotok, kamerák, ágyúk gyors kiiktatására.

Shotgun
Remek közelharci fegyver, szórása miatt egyszerre több ellenséget is sebez. Hátránya a viszonylag lassú újralövési idő, a közepesnél nagyobb lőszerfelhasználás és a rövid lőtáv, ezért mellé mindenképp kell egy nagy lőtávolságú készség, ideálisan a Sniper Rifle.
Másodlagos tüzelési mód: Füstgránát, akár gyors eltűnésre, akár megzavarásra.
Ideális módosítások: Refire Rate, Fragmentary Round vagy Inc. Range

Sniper Rifle
A klasszikus nagy lőtávú mesterlövészfegyver, egyetlen hátránya a magas újratöltési idő, de ezen lehet segíteni…
Másodlagos tüzelési mód: Természetesen a teleszkóp, sajnos fix nagyítással.
Ideális módosítások: Kötelező a Refire Rate! Mellé vagy a Silencer illik, ha csendben akarsz nyomulni, vagy az Ammo Scavenger, ha sokat használod.

Flamethrower
Lángszóró, közelharci fegyver. Nagy lőszer-felhasználású, sebzése alacsony, de hosszan tartó (égés).
Másodlagos tüzelési mód: Kis napalmböffentés.
Ideális módosítások: Ammo Scavenger, Increased Damage

Rocket Launcher
Raketavető, a játék késői szakaszában jutsz hozzá. Nagy sebzés, nagy lőszerfelhasználás, nagy zaj…
Másodlagos tüzelési mód: A rakétát belső nézetből irányíthatod, (nem kevés!) rutinnal akár sarkon befordítva, akadályon át is célba vezetheted!
Ideális módosítások: Ammo Scavenger, Refire Rate

MagRail
Remek energiafegyver, elsődleges tüzelési módjának még a Templomosok szuperpáncélja sem áll ellent!
Másodlagos tüzelési mód: Harcosoknak és lopakodóknak EMP, amely kiiktatja a kamerákat, ágyúkat és robotokat - még a falon keresztül is, ezen üzemmódhoz viszont mindenképp ajánlott a Vision Enhancement mod, mely segít észrevenni ezeket.
Ideális módosítások: Ammo Scavenger, Refire Rate (ha sűrűn használod), Increased Damage (ha kevesebbszer, de akkor nagyon…)

tével azonnal tűzharc. Ha vége, olvasd el az asztalon lévő DC-t, majd menj a templomba, Lin emeleti irodájába.

Mellékküldetések:
- Coffee Wars - Hack Zoning Database: a Heron's Loft 21-es lakásában (első emelet, a kanyar után) kapod a QueeQueg menedzserétől. Menj a WTO reptér Civic Manager-irodájába, ha az ember nincs odabent, jobbra a fali komputert hackeld meg (ha nincs ilyen modod, a belépési kód a faliszéfben), és válaszd az „Accept QueeQueg's zoning application" pontot. Menj vissza a tulajhoz, 300CR.
- Greasel Trainer: A Greasel Pit alsó szintjén, az arénában találod Eddie-t. Azt kéri, hogy öld meg a világbajnokság esélyesét, Gob-Zillát, a lényt a Heron's Loft első emeletén találod. Menj a kocsmától keletre lévő ajtón, be a lifthez. Mássz be alá, a szellőzőn kijuthatsz a szobához, pont a kis sárkány fejére látsz. Nyisd fel a rácsot, és hangtompítóval gyorsan végezd ki az állatot. (Ha nem mész be az épületbe, a tűzlétrán felmászhatsz az erkélyre, innen is lelőheted a lényt!). Menj vissza Eddie-hez, beszélj vele, 100CR.

Plusz lehetőség: Az arénában kétszer is nyerhetsz sok pénzt. Amikor belépsz, rögtön neked ugrik a bukméker, először utasítsd el (3. válasz), beszélj Eddie-vel sokszor (megkapod a feladatot), majd menj a bukihoz, **ments**, és fogadj maximális téttel (500 CR) Green Dragonra. Sárkányod fentről érkezik, ha nyer, beszélj a bukival, 950CR-t kapsz, ha nem, töltsd vissza az állást, és ismételd, míg bejön a dolog.
Másodszor Gob-Zilla megölése után fogadhatsz. Megint hárítsd el az első ajánlatot, söpörd be a jutalmad Eddie-től, majd - mentés után - fogadj maximális téttel Snake-Eye-ra. Ismét fentről jön a favoritod, ha nyer, 1800CR-t vághatsz zsebre.

Egy jó megoldássor: Templom, alagsor az orvosi robot miatt. A QueeQueg készletének megsemmisítése. Greasel Pit, beszélj a két pilótával, menj le az arénába, beszélj Eddie-vel, játszd meg Green Dragont. Heron's Loft, 21-es lakásban mellékküldetés elfogadása, Sak és emberei megölése vagy lefizetése, Gob-Zilla eliminálása. Greasel Pit, beszélj Siddel, lent Eddie-vel, fogadás Snake Eye-ra. Inclinator, Lamar és emberei megölése. Központ, Pequod kávézóban jutalom zsebre vágása, WTO reptéren komputer megbuherálása. Heron's Loft, 21-esben jutalom. Ha Sid mellett döntesz, a 2. emeleten, a tetőn vár, ha nem, ismét WTO Terminál, és Ava küldetéssora.

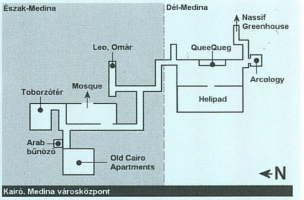
3. Seattle, Mako fegyvergyár

Ha Sid volt a pilótád, ugorj az „A TETŐN" bekezdésre!
Ha Ava volt, kússz be a hátul (NW), pár ládával eltorlaszolt szellőzőbe. Balra, jobbra (NE) találsz egy másik szellőzőt, itt kikúszva bejutsz a gondnokhoz, aki pénzért kínálja a főbejárat kódját. Megoldások:

- Ha megvetted a kódot, menj ki az udvarra, balra találod a főbejáratot, lépj be, de számíts komoly ellenállásra!
- **Az én javaslatom:** Ne vásárolj. Menj ki az udvarra, át szembe a „Cargo Bay 02"-vel jelölt folyosóra (fent, középen, ne menj le az árokba!). Hátul, pár lépcsőn lemenve ATM, ha tudod, hack. NE MENJ BE AZ AJTÓN, inkább vissza a zöld lézersorompóhoz, kapcsold ki (MT), menj fel a létrán, majd pár ajtón át a tetőre - Sid itt tett volna ki.

A TETŐN: Menj délnek (S), ereszkedj le a kis kiálló esővédő tetőre. Fordulj jobbra, egy kamerát és parabolaantennát látsz, ha a kamera elfordul, fuss végig a peremen, be jobbra, egy szellőzőn át bejutsz az épületbe, a legjobb helyre!

Assassinate Scientist VAGY Upload Spec
Cél a fegyverkísérleti üzem (Weapon Research Facility). Ha a szellőzőn át jöttél, egy lehetséges menet, illetve a többieknek tippek:
- A DC az asztalon a Biolab belépési kódját tartalmazza.



Kairó, Medina városközpont

4. Kairó, Egyiptom

II. Medina:

1. Menj a QueeQueg kávéspulthoz, beszélj a tulajjal. *(Coffee War)*
2. A pult oldalán álló embertől kapsz térképet.
3. **Report Billie:** Menj el a templomba, előre, be az újabb nagyajtón a szentélybe, középen megtalálod Billie-t, beszélj vele, ő továbbküld az Omárhoz.
4. Az alagsorban, a betegszobában beszélj Mrs. Ameerrel. *(Mina Ameer)*
5. Ki a templomból, sokszor balra, fel a lépcsőn, beszélj Leóval. *(Templar Raid)*
6. Jobbra, beszélj az Omárral. *(Cure for Plague; Power Armor Spec)*
7. Vissza a templom felé, tovább, balra, Medina Apartments. Az udvaron fordulj jobbra, beszélj az arabbal a rács mögött. *(Harvest Biomods)*
8. Fel az első emeletre, balra, be a Nassif feliratú ajtón, beszélj Maskirivel. *(Dr. Nassif; Missing Students)*

- Ha az őr elhaladt jobbra és befordult a sarkon, siess balra a fal mellett, a kanyar után gyorsan jobbra, le a lépcsőn, a Service Tunnels feliratú ajtón át lejuthatsz az alagsorba.
- Itt a polcon (DC) megtalálod a fegyverkísérleti üzem belépési kódját.
- Találsz egy rácsot, itt bejuthatsz a szervizaknába, ezen átjuthatsz a sorompó és az őr mögé.
- Mássz ki, irány északkelet (NE), egy kis helyiség, fel a létrán, egy raktárba.
- Menj jobbra, egyenesen az őrrobot nyomában, ezt egy kis beugróban a komputeren kikapcsolhatod (hack).
- Tovább a folyosón, egyenesen, jobbra, a beugróban komputer, a két kamerát iktathatod ki.
- Óvatosan előre, vigyázz a tudósra (riadóztat) és az őrre a fülkében.
- Tovább egyenesen, itt a kísérleti üzem bejárata, nyisd ki a kódzárral, előre, fel a létrán.

Döntened kell! A laborban egy őr, robot és a főtudós. Nincs alternatíva - vagy a fegyvert vágod zsebre, és ezzel a WTO-nak teszel szolgálatot, vagy kivégzed a fehér köpenyest, és a Rend boldog lesz, ám ekkor a fegyvert csak jóval később, Kairóban szerezheted meg.

1. **WTO:** lépj be, beszélj a tudóssal, válaszd az 1. pontot. Jobbra át, lépj a fegyver elé, amint kinyílt a fedél, nyomd meg a gombot, és vedd ki a MagRailt. Távozz. (Én ezt javaslom!)
2. **Rend:** öld meg a tudóst, az őrt és iktasd ki a robotot.

Search Biolab
Cél a biolab, az első emeleten a tudós kifaggatása, és a belső iroda átkutatása. Javaslatok:

- Ki a folyosóra, előre koppanóig és jobbra, be a biomod labor liftjébe (kód megszerzését lásd fent).
- Menj jobbra, a komputerrel kiengedhetsz egy Szürkét, aki elintézi az őröket. (Ha nem vagy hacker, a kód szemben, a legutolsó asztalon lévő DC-ben!)
- A galérián, az őrfülkében a polcon megtalálod a projectvezető ajtajának kódját
- Jobbra, előre, lépj be.
- Ments! Az igazgató a fal túloldalán, a sarokban áll, de szemben egy őr és egy automata löveg. Feladat: izomból lerohanni a szakállast, és kérdőre vonni. *Ha az őr vagy a löveg észrevesz és támad, a szakállas nem fog beszélni!*
- Juss fel balra, a felső irodába, és aktiváld a HC-t.

Leave for Cairo
A kedvenc pilótád a tetőn vár.

- **Ha van Speed Enh. modod**, könnyű a dolog: juss vissza a kiindulópontra, azaz a kis tárgyalóba, állj az asztalra, akció a szellőzőn. Odakint a kamerát kijátszva végig a peremen, és a modot (F6) bekapcsolva „repülj" a tetőre.
- **Ha nincs**, vagy az alagsoron át (lifttel szemben le, majd balra) menj ki az ATM-hez (két MT kell), vagy a főbejáraton sétálj ki, ekkor viszont készülj fel rá, hogy friss őrök vannak az udvarban - itt balra, a fal mellett osonj be a folyosóra, és fel balra a létrán.

A tetőn akció a járművön, 1. pont.

Gránátok

A gránátok elsődleges tüzelési móddal elhajítva kis késleltetéssel robbannak, másodlagossal abban a pillanatban, amint érintkeznek valamivel.

EMP Grenade
Érdemes tartani belőle párat, tökéletesen kiiktatja a kamerákat, ágyúkat, robotokat. Osonó játékosoknak kötelező!

Concussion Grenade
Hagyományos robbanógránát, sok ellenség közé hajítva fejti ki áldásos hatását.

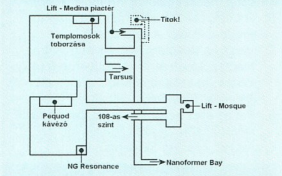
Scrambler Grenade
Egy nagyon jópofa szerkezet - megzavarja a robotok IFF (barátfelismerő) rendszerét. Ha pár ellenség áll egy automata löveg vagy őrrobot mellett, hajíts be egy ilyet, a megkevert szerkezet „gazdáit" kezdi lőni! Ha nincs ellenség, arra is jó, hogy az automatát átállítsd a magad oldalára, így elsétálhatsz mellette kényelmesen.

Noisemaker Grenade
Az osonásra berendezkedett játékos hű társa! A gránát egy nem beazonosítható zajt kelt, mely felhívja magára az örök figyelmét, ezzel elcsalhatod őket posztjukról, és biztonságosan tovasunnyoghatsz…

Flashbomb
Villanógránát, ugyanaz, amit az SMG másodlagos tüzelési módjában szórhatsz. Az erős fény elvakítja az ellenséget, akiket lő- vagy közelharci fegyverrel könnyebben levadászhatsz.

Spiderbomb
Aktiválódásakor egy spiderbottá alakul, mely megtámadja a legközelebbi ellenséget. Az elektromos sebzés kellemetlen, az ezzel bajlódó ellenség mellett elosonhatsz, vagy könnyebben levadászhatod. A greaselek ellen is hatásos!

Gas Grenade
Nem halálos gázt bocsát a levegőbe, köhögést és átmeneti vakságot okozva szerves élőlényeknek. Tömegoszlatásra, elosonásra, lőszerspóroló vadászatra megfelelő.



Kairó, Arcology, 107-es szint

9. Menj fel a felső szintre, a lépcső tetején jobbra, a hordók mögötti szellőzőn át lakásba. Olvasd el a szobában és az erkélyen a DC-ket.
10. Vissza Dél-Medinába.

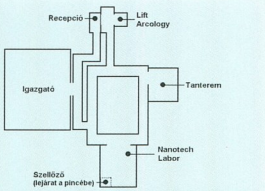
II. Nassif Greenhouse

Előre, balra, Arcology / Greenhouse irányába, belefutsz pár huligánba.

- 1. válasz: Átengednek, 150CR.
- 2. válasz: Azonnal lőni kezdenek, ugorj be jobbra a szellőzőbe, kimászhatsz fölé-jük, vadászni, vagy megvárni, míg az őrök rendet raknak.

Utazz az üvegházakhoz. Szemben kamera - ha hacker vagy, fuss be a ládák mögé, ott a komputer, kapcsold ki. Megoldások:

- Be jobbra a raktárba. Fel a létrán és lépcsőn a „Hydroponics Contol System" ajtóhoz. A lézersorompót az előző szobában lévő komputerrel, vagy egy MT-vel kikapcsolhatod. Be a szemben lévő szobába, balra az ágyon DC, benne a központi vezérlő kódja. Ki, balra, kapcsold ki a kamerát (MT), és a gép feletti ágyút is. Hatolj be a számítógépbe, és állítsd le a termelést (legalsó pont).
- Szintén be a raktárba. Két MT-vel vagy az egyik robbanós ládával nyisd ki a „Hydroponics Air Filtration" ajtót, egy gránát vagy a másik láda segítségével pusztítsd el a gépet.



Kairó, Arcology, Tarsus Akadémia

- Ha van lángszóród, menj be az udvarról a „Hydroponics" feliratú ajtón. Kapcsold ki a sorompót MT-vel, vagy kerüld meg az alagsoron át, iktasd ki a két őrrobotot, és égesd fel az összes cserjét. (Az itt felvehető új, titkos Bowcaster is jó erre a célra, lásd a speciális fegyvereknél!)

Bármelyiket is választottad, siess el onnan. *Amint eléred a Dél-Medinába vezető kaput, és eddig a WTO parancsait követted, Lin osztagot küld a likvidálásodra. A team ott vár rád, ahol a huligánok voltak.*

III. Arcology, 107-108

1. Indulj vissza, balra Arcology feliratú kapu, lépj be. Beszélj az őrrel, ha nincs belépőd, vesztegesd meg, fel a liften. A folyosón balra térkép. Menj fel a rámpán a 107-es szintre.
2. Tovább felfelé, a Tarsushoz, balra egy szemetes mögött találsz egy elszívót. Végigmászva kihallgathatod a templomosok sorozóinak beszélgetését. *(Templar Raid)*
3. Vissza le, balra. Beszélj a Pequod tulajával. *(Coffee Wars)*
4. A sarokban beszélj NG-vel. *(NG Resonance)*
5. Menj fel a Tarsus Akadémiára.

IV. Tarsus Akadémia

1. Beszélj a recepcióssal, vedd fel a térképet a párkányról.
2. Balra, majd jobbra, egyenesen tovább, bejutsz a recepcióra, a hátsó falon komputer, ha az őr nem néz oda, lépj be és aktiváld az egyetlen pontot. Ha nem vagy hacker, a belépési kódot az igazgatói irodába belépve jobbra, a „Detention Station" asztal mellett, a földön heverő DC-ben találod. *(Mina Ameer)*
3. Vissza (SE) a Nanotech laborhoz. Beszélj az őrrel, menj be, öld meg a két greaselt, és beszélj újra az őrrel (100CR)
4. A laborban jobbra hátul nyitott szellőző, mássz le. A pincében megtalálod Eeva Nassifot. *(Missing Students)*
5. Mássz fel az asztalra, innen a rácsra. A szellőzőben menj végig koppanóig, majd jobbra, be a helyiségbe. Az asztalon egy HC és egy DC, a széf alatt egy kódkulcs (Interrogate Nassif).
6. Menj vissza, majd fel a 108-asra, jobbra, Corporate Suit, fel a liften.

Fegyvermódosítások

Minden fegyverre felszerelhető maximum kettő módosítás. Az alábbi felsorolás mutatja, melyik fegyverre melyik típus szerelhető fel - fontos megjegyezni, hogy ezeket utólag nem távolíthatod el, vagy cserélheted le másikra!

Pistol: Bármelyik
Boltcaster: Bármelyik
SMG: Ammo Scavenger, EMP Converter, Fragmentary Round, Glass Destabilizer, Increased Damage, Increased Range
Shotgun: Ammo Scavenger, EMP Converter, Fragmentary Round, Glass Destabilizer, Increased Damage, Increased Range, Refire Rate
Sniper Rifle: Bármelyik
Flamethrower: Ammo Scavenger, Increased Damage
Mag Rail: Ammo Scavenger, Glass Destabilizer, Increased Damage, Increased Range, Refire Rate, Silencer
Rocket Launcher: Ammo Scavenger, Increased Range, Refire Rate

Ammo Scavenger
Lőszerspóroló mod, azaz felszerelése után egy-egy tárból több töltényt lehet kinyerni. Érdemes a legtöbbet használt fegyverre szerelni.

EMP Converter
A lövés elektromágneses impulzust gerjeszt, mely kiüti a kamerákat, robotokat, automata lövegeket. Vigyázat, ezzel megnő a lőszerfelhasználás! Érdemes rátolni egy SMG-re, Ammo Scavenger-rel együtt.

Fragmentary Round
A lövedék becsapódáskor felrobban, a repeszhatás adott sugarú körben további sebzést okoz. Legjobb fegyver ehhez: Shotgun, SMG.

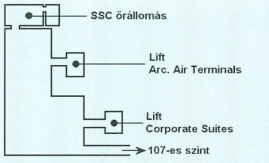
Glass Destabilizer
Nagy rezgésszámú ultrahanggal elpárologtatja az üveget, így csendben juthatsz át ablakokon, kirakatokon, és a lézeres védelem sem jelent többé akadályt. Legjobb helye a pisztolyon van.

Increased Damage
Kedvenc, legtöbbet használd fegyveredre csatlakoztatva a lövés erejét fokozza - nagyobb sebzés kevesebb munícióval.

Increased Range
Nagyobb lőtávolságot biztosít, így pl. jó helye lehet a puskán.

Refire Rate
A fegyverek újratöltési, vagy másképp fogalmazva újralövési idejét fokozza, így "sorozatlövőt" faraghatsz az amúgy lassú rakétavetőből, a mesterlövész készségből vagy a puskából.

Silencer
Hangtompító, sok magyarázatot nem igényel...



Kairó, Arcology, 108-as szint

V. Corporate Suit

1. Beszélj Klarával, majd be az előtérbe.
2. Cél: a déli ajtó, át a másikon, túl jobbra, a sorompót és ágyút az oszlop mögötti komputerrel kapcsolhatod ki.
3. A folyosón balra, a 2. szobában a biztonsági főnök. Beszélj vele. Ha elválltad az I/7-es küldetést *(Harvest Biomod)*, öt kell megölnöd, **DE!**
   a. Ha az 1.-t válaszold, életben hagyod. Ezzel később hozzájuthatsz egy fontos belépési kódhoz. (Ezt javaslom!)
   b. Ha a 2. pontot választod, le kell lőnöd, ezután visszamenve az arabhoz 300CR-t kapsz majd.
4. Vissza a folyosóra és tovább előre. Balra a lézerzár és egyenesen az út ugyanoda vezet, a cél az alsó teremben a „Laboratory Suite" feliratú ajtó.
   a. Lopakodósok lefelé menjenek, a kutricák között lehet cselezni vagy Cloak.
   b. Fegyveresek balra induljanak, az erkélyről lehet vadászni.

5. A laborban jobbra indulj, a sarkon túl tovább, balra (N) ugorj le az alsó szintre. Bal, jobb, az üveg mögött Leila. **Ismét döntened kell!**
   a. **WTO:** beszélj a dokival, aki javasolja, hogy keresd meg Tierben Tracer Tongot.
   b. **Rend:** elő a legerősebb fegyvereddel. Lődd le először a *doktornőt*, majd gyorsan Klarát is.
6. Menj vissza a 108-asra, kétszer jobbra, irány az Arcology Air.

VI. Arcology Air

1. Hátul NG menedzsere, ha beszéltél a két kávés tulajjal *(I/1, III/3)* szólítsd le, és válaszd azt, amire szükséged van (ezután vissza kell menni az adott üzlet tulajdonosához a jutalomért)
   a. Pequod: Ára 500CR, jutalom egy biomod
   b. QueeQueg: 300 CR, cserébe választhatsz egy fegyvermodot. A kínálat: Ammo Scavenger, Fragm. Round, Glass Destab.
2. Menj le a 110-es szintre. Hátul a pultnál két nő, beszélj a barnával. Ő egy adóellenőr, segítséget kér, 200CR-ért *(Tax Audit)*.
3. Beszélj a pultos szőkével, megadja a 24-es hangár belépési kódját.

Speciális (titkos) fegyverek

Ezeket a fegyvereket titkos helyeken, elduga találhatod meg, hagyományos társaik tuningolt verziói.

Toxin Blade
A Combat Knife halálos méreggel preparált verziója.
Hely: Upper-Seattle, az Emerald Suite 2225-ös (Dr. Nassifé-val szomszédos) lakosztálya, hálószoba, az ágy párnája alatt.

Red Greasel Hunter
A hagyományos pisztoly módosított verziója, a normál lámpa helyett infrával szerelve, így nem kelti fel az ellenség figyelmét.
Hely: Lower-Seattle, az Inclinator alsó szintje, egy kis csatornaszakaszban. Két vörös greaselt kell lenyomni, ezután hátul, egy halott Omár mellett találod meg.

Assassin Pistol
Szintén a normál 9 mm-es módosított változata, nagyobb lőtáv és sebzés jellemzi, elég ütős!
Hely: Trier, a Nine World taverna emelete, az elhagyott Curio Shop, az Omár „főhadiszállása". Hátul találsz egy falnak dőlt szekrényt, csomó dobozt, sok szemetet, lőszert, aknát, és ezt a szépséget.

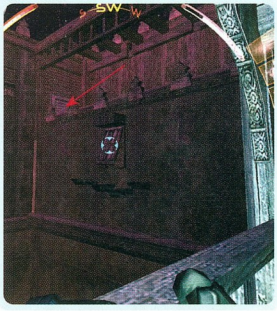
Hellfire Boltcaster
Méreg helyett napalmmal töltött Bowcaster, lopakodók hanyagolják, harcosoknak bejöhet...
Hely: Kövesd a leírás Kairó - II. Nassif

Greenhouse első pontját, azaz megérkezés után be jobbra a raktárba, fel a létrán és lépcsőn. Amint felértél, menj balra, ki az erkélyre. Ugorj rá a korlátra, innen a kiálló deszkákra, majd jobbra, a kis szegélyre. Előre, lesz pár újabb kiálló gerenda, meg egy kis felépítmény, juss fel ennek tetejére (egy Speed Enchancement maxiugrás segít!). Fel a placcra, be balra, a szellőzőbe, le egy kis szobába, itt találod a fegyvert.

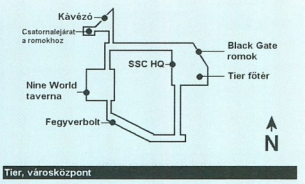
Widowmaker SMG
Az Omár által megbabrált SMG. Pontosabb, mint hagyományos társa, így kellemesebb a lőszerfogyasztása, másodlagos tűzgombjával villanógránát helyett Spider Bomb hagyja el a kis testét.
Hely: Kairó, Arcology. Menj le a 107-es szintről a rámpán a Nanoformer Programming Area felé, de az elágazónál balra indulj. Kapcsold ki az elektromosságot, és mássz be a kis lyukon. Hátul egy apró helyiség, benne lőszerek, hulla és ez a készség.

Dragon Tooth Sword
A hagyományos plazmakardnál jóval erősebb sebzést nyújt, igen durva!
Hely: Miután először aktiváltad a Helios gépet a sarkvidéken, és bekerülsz JC emlékezetének Hong Kong-i lakásába, a bal oldali könyvszekrény tetején találod meg - ugrálj, hogy meglásd, elérd, csak a markolat lóg ki!

4. Indulj nyugatra, a hangárok felé. Menj a 24-eshez, lépj be.
5. 1. cél: jobbra a létrán fel egy kis vezérlőbe, olvasd el a HC-t. Ez az infó jó NG-nek *(NG Resonance)* és a Rendnek *(Cure for Plague)*.
6. 2. cél: alsó szint, hátul a gép melletti ládában DC, ebben a páncélzat infója. Ez jó az Omárnak *(Power Armor Spec)* és az ellenőrnek *(Tax Audit)*.
7. Menj be lent jobbra a hátsó raktárba. **Mérgező!** Gyorsan pakold ki a széfet, olvasd el a DC-t. Megvan az infó a gyógymódról *(Cure for Plague)*.
8. Menj ki a hangárból. Balra pár láda mögött szellőző, kijutsz a létrához, fent megtalálod az Arcology főnökét. Beszélj vele. Az első válasszal 750CR-et ad a hallgatásodért. Vedd el a pénzt, és ha akarod, lődd le.
9. A 110-esen beszélj az adóellenőrrel *(Tax Audit)*. 1. válasz, 200CR.
10. Menj le a 108-asra, beszélj az SSC őrállomás parancsnokával, 1. válasz, 300CR.



11. Menj a 107-esen NG-hez. Beszélj vele egyszer *(NG Resonance)*, 300CR, majd még egyszer, az 1. válasszal beköpöd a menedzserét, 200CR.



Tier, városközpont

12. Ha az 1.-es pontban a Pequod volt a favoritod, beszélj a tulajjal, és megkapod a jutalmad.
13. Menj le a rámpán, ki az ajtón, jobbra a „Nanoformer Programming" felé.

VII. Nanoformer Bay

1. Ha életben hagytad a biztonsági főnököt *(V./3.)*, megkapod a nyitókódot. Ha nem, egy MT-vel nyisd ki az ajtót (örök nem örülnek…). Menj be, balra ott a komputer, ennek a kódját találtad meg a széfben *(VI/7.)*, aktiváld, és engedd ki a robotokat. *(Cure Plaque)*
2. Menj vissza Dél-Medinába.

VIII. Medina.

1. Ha a VI./1. pontban a QueeQueg volt a megkenés tárgya, beszélj a tulajjal, és válaszd ki a jutalmad.
2. Irány Észak-Medina, beszélj Leóval. *(Templar Raid)*. Pénzt még nem kapsz.
3. Menj le a templom alagsorába, beszélj Ameer asszonnyal *(Mina Ameer)*. 5CR.
4. Menj vissza Leóhoz, kapsz 400 CR-t.
5. Medina Apartments. Ha megölted a biztonsági főnököt *(Harvest Biomod, V./3.)*, menj jobbra az arabhoz, és kasszírozz (300CR). (Ha nem, a templom feletti kis tér bal felső sarkában, raklapok mögött szellőző, innen bejuthatsz az arabhoz és kirabolhatod!)
6. Menj fel Maskini Nassifhoz, beszélj vele (300CR).

Itt végeztünk. Ha Siddel akarsz repülni pénzért, menj a 23-as hangárba. Ha Ava a pilótád, a dél-medinai Helipad tetején vár rád a gép.

5. Trier, Németország

Tipp: a főtér egyik padján DC, benne Trier térképe.

Trier, központ:

1. Menj el a Quee Queg kávézóba, beszélj a tulajjal. *(Coffee Wars)*
2. Ugyanitt hátul beszélj David Kurczec-cel, megadja az Omár rejtekhelyének kódját a taverna emeletén.
3. Menj el a „Nine Worlds" tavernába, fel az emeletre az Omárhoz, ha megveszed az illegális biomodot, küldetést kapsz: keresd meg azt a romoknál. *(Black Market Biomod). Titkos fegyver a szemétkupacban!*
4. Az alsó szinten, hátul hallgasd ki két polgár beszélgetését. Lopott fegyverek vannak egy boltban: a kocsmából kilépve előre, majd jobbra, lézerrel védett kirakat. Hangtompítós, üvegtörős fegyverrel benyomhatod, kirabolhatod.
5. A bárból a nyugati ajtón ki a folyosóra, be jobbra az első ajtón. Beszélj Tracer Tonggal. Feladat: megkeresni Donnát és a Rend főpapnőjét.
6. Menj el a térre, az SSC-őrsre. Beszélj Vera Maxwell-lel, majd kövesd, szemben, a folyosó végén az „Evidence Room" lezárt részében egy DC, olvasd el *(Coffee Wars)*.
7. Ki a folyosóra, fel a lépcsőn, jobbra be az „Observation Room"-ba, a beszélgetés végén Dumier áthív a másik szobába. Menj ki, jobbra be az „Visitation"-feliratú ajtón, beszélj az emberrel. Megkapod a belépési kódot a romokhoz.
8. Menj vissza a kávézóba, beszélj a tulajjal *(Coffee Wars,* 200 CR).
9. Most el kell menni a romokhoz. Két út:
   a. Kilépve a kávézóból jobbra, az ATM előtt csatornarács, rázós pálya három greasellel.
   b. Az SSC székházzal szemben, kb. északra, két őr között a bejáraton át, a kódot a 7. pontban kaptad meg.

Black Gate Ruins:

10. Cél a romok teteje. Menj fel vagy a keleti (E), vagy az északnyugati (NW) lépcsőkön. A kerengőben keresd meg a Keep Out feliratú ajtót (E-SE), majd itt balra, fel egy szintet, végül még egy ajtó, nyugatra (W), idebent egy ládában megtalálod a keresett illegális biomodot, **mellékküldetés teljesítve**, ezzel más dolgod nincs.
11. Menj vissza egy szintet, a Keep Out-feliratú ajtóhoz, oldalt két láda mögött kódbillentyű, aktiváld (ennek kódját kaptad Tongtól, 5. pont), bejutsz a laborba.
12. Juss be szembe a kis irodába, mássz be a szellőzőbe. Kijutsz egy kis raktárba, innen egy másik szellőzőn át kibukkansz két őr közelében. Jobbra menj, körbe, ne térj le sehová, hamarosan (NE) eljutsz Tong irodájába, egy DC-ben megleled a vezérlő és a labor ajtajának kódját
13. Ki a folyosóra, balra (W), koppanóig, keresd a „Containment" feliratot. Odabent megtalálod a két nőt. Menj vissza a központba.

Trier, központ:

14. Menj az SSC épületébe, a „Visitation"-szobába, beszélj Dumierrel. Megkapod a Templomosok főhadiszállásának térképét.

Biomodok

A játék főhősének öt testrészébe tudunk elhelyezni biomodokat, melyek megváltoztatják szereplőnk karakterisztikáját - és a játék egészét. Az egész az első rész RPG-rendszerének leegyszerűsített verziója, a „diablós" lassú, XP-s, skilles karakterfejlesztés helyett gyors, azonnali változást tudunk eszközölni. Minden testrészbe két legális, és egy illegális, fekete piaci modot tudunk beépíteni, és ezeket három fokozaton fejleszteni. Nem érdemes az összes helyre illegális módosítást tolni, mivel ezekhez nehezen fogsz hozzájutni, és nem fogod tudni hősödet megfelelően tuningolni. Természetesen lehetőség van megváltoztatni döntésünket, azaz „felülírni" egy adott testrész modját egy másikkal, ám ekkor a korábbi módosítás teljes egészében elveszik. A biomodok legnagyobb része energiát használ fel működésekor („mana"), ezt energiacellákkal pótolhatjuk. Amint az első modot beülteted, aktiválódik egy bónusz is (F1), mely egy „fejedbe ültetett zseblámpa", érdemes bekapcsolni.

A biomodok lényege, hogy segítségükkel a játékot különböző stílusban lehet végignyomni. Ehhez megpróbálok egy megfelelő összeadást adni (a csillaggal jelöltek az illegális modok):

- Ha valaki **izomból** akar végignyomulni, **nyílt színi közelharcban:** Cloak / Spy Drone* / Strength Enhancement / Electrostatic Discharge / Health Leech Drone*
- Ha **harcolva**, de inkább **taktikus, lőfegyveres küzdelemben:** Neural Interface* / Vision Enhancement / Biotox Attack Drone vagy Strength Enhancement / Aggressive Defense Drone / Health Leech Drone*
- Ellenben ha a Thief szellemében a **lopakodást** részesíti előnyben: Cloak / Spy Drone* / Biotox Attack Drone vagy Bot Domination / Thermal Masking / Move Silent
- Végül egy vegyes, **nyomulós, elsősorban taktikus harcra kihegyezett, de védekező jellegű összeállítás** (nekem ez jött be): Neural Interface* / Vision Enhancement / Bot Domination / Agressive Defense Drone / Speed Enhancement

Következzenek a leírások, a szinteknél az első az „alapkiépítés", ehhez tehát még kettő tartály kell, hogy elérd a maximumot.

I. CRANIAL (KOPONYA)

Cloak

1. Majdnem teljes láthatatlanság szerves ellenségekkel szemben. A tüzelés megszünteti az álcát.
2. Csökkentett energiafogyasztás
3. Még kisebb energiafelhasználás.

Az Álca a lopakodó játékosoknak készült, ellenséggel sűrűn "lakott" övezetekben nyomulhatunk előre biztonsággal.

Hazard Drone

1. Védelem sugárzás, méreg, tűz, gőz és más környezeti veszélyekkel szemben
2. Nagyobb védelem és kisebb energiafelhasználás
3. Mint a 2., de a káros anyagok egy része energiává alakul.

Szerintem a fenti veszélyeket könnyen elkerülhetjük, nem túl jelentős mod.

Neural Interface (illegális, passzív)

1. Belépés biztonsági komputerekbe, kamerák kontrollja.
2. Automata lövegek ki- és bekapcsolása.
3. Automata lövegek kezelése, barátfelismerő rendszer átállítása

Ez a mod passzív, azaz nem fogyaszt energiát. Véleményem szerint a játék e nélkül sokkal nehezebb, így szinte kötelező ezt installálni, de persze ez a Te játékod… A mod segítségével üdítő- és étel-automatákat is feltörhetünk, és meghekkelhetünk ATM-eket is pénzért, a kinyerhető összeg szinttől függően 300/450/600 CR. Vigyázat, a tevékenység illegális, ha valaki észreveszi mesterkedésünket, hívja a biztonsági erőket!

II. EYE (SZEM)

Regeneration

1. Sérülések gyógyítása energiából
2. Gyorsabb regenerálás, kisebb energiafogyasztás
3. Még gyorsabb, még gazdaságosabb

Nem rossz, de harcosok inkább használják a Health Leech Drone-t, és e helyett a következő modot tolják fel.

Vision Enhancement

1. Éjjellátás.
2. Szerves célpontok meglátása falon keresztül, kisebb energiafelhasználás.
3. Élő és élettelen tárgyak (ellenségek, kamerák, lövegek, elsősegélycsomagok, energiacellák, robbanó ládák stb.) meglátása falon át, még kisebb energiafogyasztás.

Nagyon jó mod, akár lopakodóknak, akár harcosoknak. Már az első fokozat is segít, a harmadik viszont üt, főleg a Mag Rail-lel kombinálva, hiszen így a szomszéd helyiségből kiiktathatod a lövegeket, kamerákat (a fegyver másodlagos tűzmódjával), és megláthatod a fontos, elrejtett cuccokat!

Spy Drone (illegális)

1. Távirányítható kémkamera, felrobbanásakor EMP-hatás.
2. A kép mellé hang, nagyobb erejű és hatósugarú EMP-sebzés, kisebb energiafogyasztás
3. Mint a 2., plusz az EMP kiüti (stunt) a szerves ellenségeket.

Nem rossz, de nálam még mindig a Vision Enhanc. a nyerő…

III. ARM (KAR)

Biotox Attack Drone

1. Kis szonda, minden közelébe kerülő szerves ellenség szervezetébe nem halálos mérget juttat.
2. Kisebb energiafelhasználás.
3. Még kevesebb energiafogyasztás.

A Bowcaster mellé ideális társ a lopakodóknak, ráadásul a szonda lövései szinte zajtalanok. Harcosoknak inkább a következő két mod ajánlható.

Strength Enhancement (passzív)

1. Nagyobb erejű közelharci támadás, tárgyak elhajítása nagyobb távolságra és nagyobb erővel.
2. Fentiek még erősebbek, karaktered nagyobb súlyt képes magával cipelni.
3. Mint a 2., tovább fokozva.

Ez a mod sem fogyaszt energiát, közelharcosoknak ideális, energiakarddal, füst- vagy villanógránáttal, elektrosztatikus (E. Discharge) és életerőhelyreállító (Regeration, Health Leech) modokkal igazi nindzsát lehet faragni Alexből…

Bot Domination (illegális)

1. Kis robotok, kamerák, lövegek feletti kontroll.
2. Közepes robotok is, hosszabb kontrollidő, kevesebb energiafogyasztás.
3. Nagy robotok is, hosszabb idő, kevesebb energia.

Nagyon jó mod, főleg távolsági, taktikai harcosoknak, de egy kis gyakorlást igényel. A technika: meg kell közelíteni a kiszemelt „áldozatot", majd akció. Elindul egy számláló, ennek lejárta után létrejön a kapcsolat, és irányíthatjuk a szerkezetet, ez persze támadó robotoknál és lövegeknél jó, levadászhatjuk ellenségeinket. Ha az időnk lejár vagy megszakítjuk (ESC) a kapcsolatot, a szerkezet „elfüstöl" (így tehát sima kiiktatásra - kamerák! - is alkalmazható). A 3. szinten már a nagy, „lépegető" harci robotokat is kezelésbe veheted, persze ha meg tudod közelíteni biztonsággal…

IV. SKELETAL (VÁZRENDSZER)

Aggressive Defense Drone

1. A felénk tartó rakéták, lövedékek felrobbannak a levegőben, még a becsapódás előtt.
2. A robbanás félúton következik be, így a repeszhatástól is védve leszünk.
3. A robbanás nem sokkal a kilövés után bekövetkezik, így az „elkövető" sebesül meg.

Főleg a játék késői szakaszában lesz nagy értéke (Sarkvidék, elit, raketavetős Templomosok), eddig-re érdemes felturbózni harmadik szintre a modot. Távolsági, taktikai harcosoknak nagyon jó!

Thermal Masking

1. Szinte teljes láthatatlanság kamerák, robotok, automata lövegekkel szemben. A tüzelés megszünteti az álcázást.
2. Kisebb energiafogyasztás.
3. Még kevesebb energia.

Ismét a lopakodósok eszköze, persze a taktikus harcos is kamatozhat belőle, főleg ha nem tud hackelni, vagy másra tartogatja a Multitools-készletét.

Electrostatic Discharge (illegális, passzív)

1. A közelharci támadás EMP-hatással egészül ki.
2. Nagyobb EMP-hatás.
3. Maximális EMP-sebzés, plusz robotok összezavarása kis időre (hasonlóan a Scrambler gránát hatásához, azaz a robot a mi oldalunkra áll, gazdáit támadja meg).

A közelharcosok eszköze, a Strength Enhanc. moddal együtt (főleg mivel ez a mod nem fogyaszt energiát) látványos hatásokat érhetünk el, nagyobb fokozaton még szerves lények ellen is. A lézersorompók vezérlődobozára mért ütés kikapcsolja a szerkezetet!

V. LEG (LÁB)

Move Silent (passzív)

1. Séta közben csökkentett zaj. Nagyobb magasságról is leugorhatsz sebesülés nélkül.
2. Kocogás közben kisebb zaj, Még nagyobb magasságból ugorhatsz le, sebzés nélkül - csendben.
3. Mindenfajta mozgás szinte zajtalanul, nagy magasságból biztonságos és csendes leugrás.

A lopakodók nagyszerű eszköze, hiszen nem fogyaszt energiát, zaj nélkül közlekedhetünk, nagyobb fokozaton átvethetjük magunkat korláton, leugorhatunk a lépcsők tetejéről, mint az igazi nindzsák - de a közelharcosoknak is jó, zaj nélkül becserkészni az áldozatot…

Speed Enhancement

1. Gyorsabban mozoghatsz, magasabbra ugorhatsz, és magasabbról esthetsz le sebesülés nélkül.
2. Még gyorsabb mozgás, kisebb energiafelhasználással.
3. Villámsebes mozgás, minimális energiáért cserébe.

Harcosoknak és lopakodóknak is jó, bár ők inkább az előbbi modot fogják választani. Menekülésre is kiváló, sőt át lehet rohanni lövegek, robotok előtt sebesülés nélkül, kamerák előtt, mielőtt azok észlelnének - vagy akár sok ellenség között, akik nem tudnak így megcélozni.

Health Leech Drone (illegális)

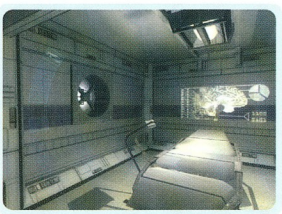
1. Szonda, hullák lebontásából életerőt állít erő és juttat vissza hősöd szervezetébe, ájult emberekből kétszeres mennyiségben.
2. Hatásosabb gyógyítás.
3. Maximális gyógyítás, akár élő, mozgó lényekből is!

Aki Drakulát akar képezni Alexből, ne fogja vissza magát. Lopakodóknak, közelharcosoknak egyaránt ideális, utóbbiak a jobb hatásfok kedvéért megölés helyett törekedjenek eszméletvesztést okozni, előbbieknél ez természetes „életmód". Harmadik fokozaton patkányokból, macskákból, egyéb állatokból is kiszippanthatod az életerőt. Egészségedre…

15. Irány a taverna, béreld fel a neked szimpatikus pilótát. Sid Black a bárban van, 750CR a viteldíj. Ava Tong szobájában van, ingyen visz el. A géphez mássz fel a kocsmától balra lévő létrán, akció, 1. pont.

6. Rauchstadt, Németország

Cél: bejutni a templomba. Indulj előre, (NW), fordulj jobbra az első átjárónál. Itt egy kisrác, aki 200CR fejében bejelöli a térképeden a katonák helyét. Mássz fel a kukára, innen át a korláton, tovább, majd balra, hátul ládákból rakott „lépcső", mássz fel. Ugorj le a konténerre, vagy simán Speed Enh. moddal, jobbra hátul ott a bejárat.



Get Module
Menj balra (W), az épület oldalán mássz be a betört ablakon. Fel a lépcsőn a karzatra, az egyik ládán ott a Sámán irodájának kódkulcsa. Menj le, át az ajtón. Szemben (NW) egy HC, mellette egy DC-ben a komputer belépési kódja. Fordulj jobbra, egyenesen (NE) előre, ott a Sámán irodája, bent balra a komputer, töltsd le az adatokat („Download…"), menj vissza a kiindulópontra.

7. Trier, Németország

Menj el a Tavernába és beszélj Tonggal (mellékküldetés). Menj vissza a Black Gate romokhoz, menj fel az emeletre, a lifttel a laborba.

Restore Power
Folyamatosan jobbra tartva menj folyosó keleti (E) végébe. Ha nem vagy hacker, ugorj be közben Tong irodájába egy belépési kódért. Hátul a lépcső mellett egy létra („Maintenance"), mássz fel. Kapcsold ki az áramot (MT), vagy mássz be balra a szellőzőbe, előre koppanóig és le. Hátul, balra az ép generátor mögött találsz egy elektromos kapcsolót („Auxilary Generator Power"), akciózz rajta.

Load Module
Mássz le a létrán, fel jobbra a lépcsőn, „Gate Controll". Odabent a déli falon a komputer - „Begin State Sequencing".

Step into Gate
Menj le a lépcsőn, fordulj jobbra, és középtájon be jobbra a reaktor felé. Lépj be a zöld fénybe.

8. Antarctica

I. Sarkvidék
1. Beszélj a Szürkék vezetőjével. Hátul egy polcon térkép. Indulj keletre (E) az átjárón át.
2. Célod bejutni a szemközti barakkba (a jéghegy túloldalán). Ugorj le a lábazat árkába, balra egy létrán felmehetsz a tetőre, és a szellőzőn be a helyiségbe. Beszélj Billie-vel. A HC mellett kódkulcs.
3. Odakint, a barakk túloldalán egy ketrecben Szürke, szabadítsd ki, és küld őrködni, vagy haza, mindegy.
4. Irány tovább észak (N), a „SITE X"-táblával jelölt átjáró. Menj végig lefelé, majd be a templomba.

II. Templom (Repair JC-Helios Core)
1. Középen áll a nagy lila Helios Processing Module (HPM), akciózz rajta.
2. Denton hong kongi emlékében vagy. *(A könyvszekrény tetején Dragon Tooth kard).* Fel a lépcsőn, újabb HPM, aktiváld. Át a kis irodán, HPM, akció. Át a tárgyalón és fürdőn.
3. Most vegyél a kezedbe vagy egy scramble-, vagy egy EPM-gránátot! HPM, nyomd.
4. Párbaj Billie-vel. Két lehetőség: életben hagyod, vagy megölöd. (Mindkét esetben harcolni fogtok, de ha az első pontot választod, a halál közelében eldobja a fegyvert és megadja magát. Ha a Templomosokkal akarod befejezni a játékot, érdemes életben hagyni.) Amint vége a dumának, vágd a gránátot a két spiderbot közé, majd erős fegyver elő, és támaszd meg. Ha vége, menj át a termen, az utolsó HPM beindítására.
5. Előre, beszélj sokat JC-vel, majd aktiváld az északi (N) HPM-et.

III. Sarkvidék

1. Indulj visszafelé, a bázishoz. A Sámán randit kér - csapda, rengeteg rakétás elit Templomos!
2. Juss be a barakkba, és a HC-n dumálj a fickóval.
3. Irány a nyugati (W - Versalife Research Facility) átjáró.

IV. A kutatóközpont

1. Lehetséges első lépés: ártalmatlanítsd az őrt és a robotot, ugorj fel a jobb oldali ládára, onnan a mellette lévő magasabbra, majd szembe, az antenna mellé. Be balra a szobába, hátul a komputer, mellyel kikapcsolhatod, átállíthatod a rakétás ágyút.
2. Cél az „A" jelű épület. Mindkét oldalán bejárat. Az öltözőszekrényen térkép. Az emeletről bejuthatsz a lezárt szobákba.
3. Lépj ki a hátsó (N) ajtón. Indulj balra. Szemben lesz a Helipad, egy ellenség van itt, de bejuthatsz simán az ajtón - vagy menj az épület jobb oldalára, itt kiérve a hátsó placcra fordulj meg (S), és mássz fel a hídra, a tetején egy ugrással fent vagy, majd ugorj le a túloldalon (a sziklafalnál), és a lépcső alatti szellőzőn mássz be. Komputer, kikapcsolhatod, átállíthatod a lépcső előtti löveget.
4. Most fel a lépcsőn, át a hídon. Menj le, majd tovább le a lépcsőn (Power Generator), lépj be az ajtón.

V. A generátorszint

1. Ha hacker vagy: jobbra egy kis iroda, bent egy komputer, mellyel kikapcsolhatsz két kamerát, és átállíthatsz-kezelhetsz egy löveget (megéri!).
2. Menj ki, előre, be a szemben lévő folyosón, juss át az ajtón.
3. Előre, balra egy szobában orvosi robot.
4. Tovább előre, eljutsz egy elágazóig.
5. Szemben a generátorszoba bejárata, de előbb fordulj jobbra, itt egy ketrecbe zárt Templomos, akit kiszabadíthatsz **(mellékküldetés)**. Nyisd ki az ajtót (MT a kódzáron), és beszélj vele. Mindegy, mit válaszolsz neki, neked ugrik, le kell lőni.
6. Ha elindulsz tovább előre, találsz egy szellőzőt, itt bejuthatsz a generátorhoz, kikerülve az ágyút, vagy menj vissza, ahonnét jöttünk, és nyiss be az ajtón.
7. Odabent menj a hátsó, jobb oldali géphez, akciózz az oldalán lévő kapcsolódobozon.
8. Menj vissza a bázisra, aktiváld a tányérantenna melletti irányítópultot.
9. Menj fel a Helipadra, a „B" épület tetejére, akció a gépen, 1. pont

9. Kairó, Egyiptom

I. Medina

1. Menj a QueeQueg kávézóhoz, beszélj a tulajjal. Közöld vele, hogy a két cégnek egy a tulaja (a hosszú válasz), megkapod a Pequod széfjének kódját *(Coffee Wars)*.
2. Indulj balra, a mecset felé, egy Illuminati kommandóssal kell beszélned. Az első feleletet válaszd, a másodikra tüzet nyit! Irány Észak-Medina, le a lépcsőn.
3. Menj le a mecsethez, itt találod Leót. **Ha az első válaszra böksz, 500CR-t adsz neki, hogy elrepüljön New Yorkba, ez a játék egy másik befejezéséhez vezet!**
4. Medina bérház, beszélj Nassiffal. Menj a felső szintre, be jobbra a szellőzőbe. Öld meg a szobában levőket, menj vissza Nassifhoz (200 CR)
5. Irány a mecset, menj le az alagsorba, beszélj az emberekkel.
6. Menj fel, öld meg a robotot a szentélyben. (EMP, MagRail, közelharcban Dragon Tooth kard, Strength Enh. és Electrostatic Discharge mod).
7. Menj le az alagsorba, Beszélj Ameer asszonnyal, átadja az Arcology SSC őrhelyének kódját. A szentély hátsó traktusából menj fel az Archology 107-108-as szintjére.

II. Arcology, 107-108.

1. Mellékküldetést kapsz: **Save Klara.**
2. Menj le a 107-esre, pakold ki a Pequeg széfjét *(Coffee Wars)*.
3. Beszélj NG-vel *(NG Resonance: Trapped?)*
4. **Save Klara:** Sétálj le a rámpán, ki a folyosóra, jobbra (Nanoformer Bay). Gyorsnak kell lenni: egy őr dekkol kint, egy bent, plusz Dana, aki ha sokat maszatolsz, kivégzi a foglyot. Terítsd le a kinti őrt, a benti kinyitja az ajtót, szedd le őt is, majd fektesd el Danát. Beszélj Klarával.
5. Menj fel a 108-as szintre, hátra az őrállomásra, a kapott kóddal (I./7.) kipakolhatod a szekrényt.
6. Menj fel a liften az Arcology Air-szintre.

III. Arcology Air

1. A sámán csatlakozásra szólít, innentől kezdve a Templomosok nem bántanak!
2. Menj a 23-as hangárba, beszélj Leilával.
3. Nyugatra raktár, menj be, beszélj a hús-vér NG-vel. **II./3. mellékküldetés teljesítve.**
4. A már ismert úton, a 24-es előtti szellőzőn át menj fel a 23-as feletti helyiségbe, szedj össze mindent. Az irányítópult is itt van. *Tipp: a szellőző elől dobd ki a folyosóra, amely a váróterembe vezet, a robbanós ládát, ezzel a menekülési útvonalad biztosítod!*
5. Menj vissza a 24-es hangár ajtajához

IV. 24-es hangár

A játék fordulópontjához értél, ments egy nagyot, innentől kezdve több megoldást is kipróbálhatsz!

Menj be a 24-es hangárba. Dr. Todd a véredet kéri. A választól függően alakul tovább a játék.

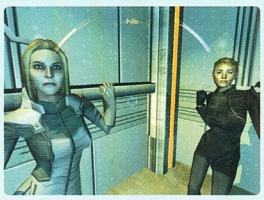
1. **Take my blood:** Vért adsz - **a Templomosok mellé álltál.** Semmi más teendőd nincs, mint felmenni a 23-as fölé, és aktiválni az irányítópultot.
2. **Go to hell:** A templomosok azonnal megtámadnak. *(Tipp: Hátra arc, ugorj be a szellőzőbe!)* A célod bejutni a 24-es hangárba, a terem közepén aktiválni a Paul szarkofágja előtti komputert. Itt ismét két lehetőséged van:

Titkos pálya

Deus Ex: Invisible War Wrap Party

Az utolsó pályán (Liberty Island) lépj be az UNATCO romjai közé. Az első nagyobb teremben találsz egy nagy, álló csillagos-sávos lobogót. Kapd fel, rohanj le a lépcsőkön, alant találsz egy olyan vécét, ahol egyetlen csésze van. Dobd erre rá a zászlót (nem kell rajta maradnia, a lényeg, hogy érintse), majd húzd le a klotyót (flush). Ezzel bejutsz egy diszkóba, ahol a játék szereplői táncolnak, Ava a DJ, és a szétszórt DC-ken a fejlesztők humoros beszólásait, poénjait olvashatod.

Vigyázat: visszaút nincs, azaz kijutni innen csak egy másik játékállás visszatöltésével tudsz! Természetesen menteni lehet itt is, így bármikor visszajöhetsz ide bulizni.

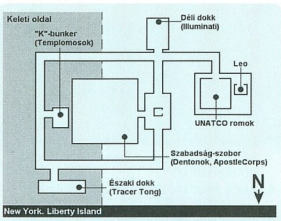


a. **Terminate Life Support:** Megölöd Pault, ezzel **az Illuminati oldalára állsz.** Menj fel a 23-as fölé, aktiváld az irányítópultot.
b. **Revive Paul Denton:** Életre kelted őt, ezzel a **Dentonok és az ApostleCorp oldalán állsz.** Mássz fel a 23-as fölé, és aktiváld az irányítót.

10. Liberty Island, New York

Négy utat követhetsz, négyféle befejezéshez. Lássunk egy kis itinert.

- Szemben veled a déli dokk, ezen át eljutsz az Illuminati táborába. Itt van Dumier, Nicole, és a kommandósok.



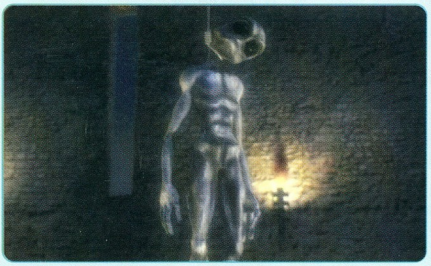
- Középen, a Szabadság-szobor aljában találod a Dentonokat, Szürkékkel, automata lövegekkel, és itt van a Helios masina.
- Nyugatnak (W) tartva (a kiindulóponttól előre, majd jobbra) eljutsz az UNATCO romjaihoz. A legalsó szinten ládákban sok hasznos dolog! **Az épület mögött egy kis bunkerben vár Leo, ha adtál neki pénzt Kairóban (9./I./3.).**
- Keletre fordulva, a szobor két oldalán egy-egy kapu, itt átjutsz a túloldalra. A kettő között félúton, északra van a kikötő, hátul a raktárban Tracer Tong.
- A keleti oldalon találod a „K"-bunkert, benne a Sámánt, szuperkatonákat, és ha adtál vért, Paul Dentont is.

Attól függően, hogy kivel vagy, a többiek persze rád vadásznak, tehát légy nagyon óvatos, mindenkiből jut mindenhová, a robotokra fegyvert fogva megtudhatod, barátok vagy ellenségek (célkereszt zöld vagy piros). Ha nem a Templomosokkal vagy, és életben hagytad Billie-t, ő az UNATCO romjainál vár rád, ha velük vagy, segíteni fog. A saját bázisodon (déli dokk, szobor, bunker) sok lőszer és más hasznos dolog vár rád, érdemes először ide elmenni és felszerelkezni. A szobor előtti kis épületben is van ez-az.

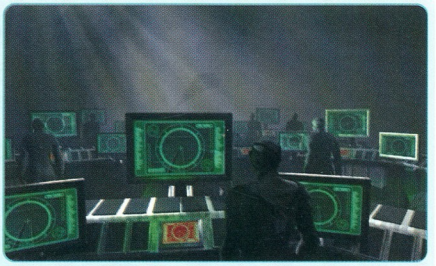
A közös és első feladat, eljutni az UNATCO épületének legaljára, kövesd az „Aquinas Control Room" jelzést *(amint beléptél az épületbe, ments egyet, titkos pálya lehetősége, lásd külön!)*, és itt aktiválni egy komputert (Aquinas Hub), majd az adatokat feltölteni a megfelelő helyre. Itt még variálhatsz, megváltoztatva a végkifejletet. A különböző befejezésekhez az útmutatók az oldal alján találhatóak.

Nos, ennyi volt a Deus Ex 2. Remélem, sikerült kiigazodnia mindenkinek - én a végére már eléggé megkeveredtem…

]{redenc



Templars: A hubnál a 2. pontot válaszd. Öld meg a Dentonokat (lehet, hogy el kell menned a bunkerba), de ne pusztítsd el a széket, hanem aktiváld. Éljen az Új Középkor…



Illuminati: A hubnál válaszd az 1. pontot. Menj vissza a szoborhoz, Tong és a három robot itt van, nyomd le őket, a Szürkéket, és a két Dentont. Ha adtál vért, el kell menned a „K"-bunkerbe Paul-t kinyírni. Robbantsd fel a gépet, öld meg JC-t még egyszer, igazából, és nézd a boldog, Központi Jövőt.

ApostleCorps / Dentonok: A megérkezés után menj a kikötőbe, Tong feladatot ad **(Repair Bots)** - három konténer hátoldalán összesen hat MT segítségével ki kell szabadítanod három robotot. Ezután kérheted a segítségüket:
1. Osszák az Illuminati embereit a déli dokkban
2. Vegyék fel a harcot keletre a templomosokkal
3. Járőrözzenek a szobor körül

Az utolsót ne válaszd, mert Tong szétlövi a fejed. Kutasd ki a raktárt hátul, majd mehetsz az UNATCO aljába, és válaszd a 3. pontot. Menj a szobor aljába, aktiváld a széket, és nézd végig az emberiség egységes, szép (?) jövőjét.

Leo / Omár: Ez a negyedik lehetőség. Ha adtál pénzt Leónak *(9./I./3.)*, megtalálod hátul az UNATCO romjai mögött egy bunkerban, és megbíz egy renegát feladattal: legyél a magad ura - öld meg az összes főnököt. Tehát ki kell nyírnod a Sámánt, Dumiert és Nicole-t, a két Dentont, majd elpusztítani a gépet, és még egyszer megölni JC-t. Élvezd a Cyborgok Korszakának képeit.

Megjegyzés: Ha nem akarod Leo útját követni, a fickó besegíthet a többi feladatba. Megkérheted ugyanis, hogy segítsen az Illuminati embereit kinyírni, vagy a Dentonokat. Elég jó harcos, sok lőszert spórolhatsz…

THE WORLD SOROZAT

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ, MÉGHOZZÁ HATALMAS MENNYISÉGBEN!

MÁR MEGRENDELHETŐ:
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WOLFENSTEIN WORLD
JÁTÉKKÉSZÍTÉS - WARCRAFT III WORLD - JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK - GTA3: VICE CITY WORLD
UNREAL WORLD [2 CD] - HALF-LIFE WORLD [2 CD] - C&C: GENERALS WORLD - BF1942 WORLD

CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@freemail.hu - RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

Régebbi számaink akciós áron:

2000/1-6	300 Ft/db	2001/1-6	500 Ft/db
2002/1-6	700 Ft/db	2003/1-5	900 Ft/db
2003/6	1100 Ft/db		

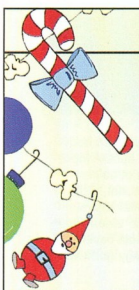
MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 vagy cdgames@freemail.hu
Csekk használata esetén, a közlemény rovatba kérjük feltüntetni a megrendelt lapok megnevezését!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

Akciós áraink utánvétel esetén a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

SZÁMÍTÓGÉP AKCIÓ! BEFAGYASZTOTTUK ÁRAINKAT!

Colors-Computer Kft.



INTERNET JUNIOR

PENTIUM 4 CELERON 2GHZ PROCESSZOR
ABIT BD7-E ALAPLAP
256MB / 333MHZ DDR MEMÓRIA
40GB MAXTOR 7200RPM WINCHESTER
GEFORCE 4 MX 440 128MB
1,44 FLOPPY
P4 ATX MIDI HÁZ
105 GOMBOS MAGYAR BILL.
AYTECH EGÉR
LG 52X CD-ROM
17" DAEWOO 719BF FLAT MONITOR

139 900.-

INTERNET TOP

INTEL PENTIUM 4 2,6GHZ PROCESSZOR
ABIT 845PE P4 ALAPLAP
512MB / 333MHZ DDR MEMÓRIA
80 GB MAXTOR 7200RPM WINCHESTER
GEFORCE FX 5600 128 MB
1,44 FLOPPY
P4 ATX MIDI HÁZ
105GOMBOS MAGYAR BILL.
AYTECH EGÉR
LG 52/24/52+16 COMBO CD-ÍRÓ/DVD
17" LG F700B FLAT MONITOR

239 900.-

Szeged, Francia u. 23. ■ Tel:62 / 329-927 ■ www.colors-computer.hu

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

A várva várt folytatás megérkezett! A Crystal Dynamics által életre keltett mitológia teljes kibontakozását láthatjuk abban a játékban, mely együtt szerepelteti a két nagyszerű vámpírhőst: Razielt és Kaint. Izgalmas kalandnak ígérkezik - egy nagy adag akció-koncentrátumnak...
A filmsorozatoknál tanulhattuk meg az úgynevezett crossover-kifejezést, amely nagyjából annyit tesz: keresztezés. Egyik, illetve másik sorozat szereplői és helyszínei összeértek, s így például találkozhattunk kedvenceinkkel egy teljesen más sorozat környezetében. Nos, nem kellett sokáig várni, hogy az amúgy is részletgazdag Legacy of Kain- és Blood Omen-sorozatok összeforrjanak, és egy végső összecsapás keretében együtt szerepeljen Raziel és Kain, a két, különböző indíttatásból saját végzetét kereső vámpírlény. A hely szűkösségére való tekintettel most a teljes történetvonal felvázolásától eltekintenék, és még csak a kezelést is érintőlegesen vázolom, mert fontosabb, hogy belevágjak a végigjátszás első tíz fejezetébe.

- **CD Link:**

- **Fejlesztő:** Crystal Dynamics
- **Kiadó:** Eidos Interactive
- **Megjelenés:** 2004-November-28
- **Kategória:** Akció

- **Honlap:** http://www.legacyofkain.com/

Mielőtt elkezdenénk, egy fontos felhívás: mint ahogy talán már te is tapasztaltad, a játék nem bonyolult. Van ugyan pár hely, ahol el lehet akadni, mert nem egyértelmű az útirány, de lényegében lineáris. Amiben segíteni tudunk, az tulajdonképpen a titkos helyek és tárgyak felkutatása, melyek a főmenüben lévő extrákat engedik megnézni majd, ez a két hónap múlva megjelenő befejezésre is értendő. Addig is kitartás - és értem ezt a játékra is, amely embertelen mennyiségű hibát tartalmaz, főleg irányítás és kamerakezelés szintjén. Az egyetlen tanács, amivel szolgálhatok, hogy jókora adag türelemmel, és külön előre bekészített zúzható billentyűzettel álljunk neki a Defiance-nak. Én majdnem megöltem egy billentyűzetet, egy kezem ügyébe kerülő pohár és a távirányító is megízlelte már betonfalunk keménységét.

A két karakter irányítása tulajdonképpen ugyanarra a sémára épül: az iránybillentyűkkel mozoghatsz, aztán az U, I, O, J, K, L billentyűkkel különböző csalafintaságokat csalhatsz elő. Ugrani például kétféleképpen is tudsz majd: a Space és a K gomb segítségével, de kardozni is lehet az U, illetve J billentyűk lenyomásával. Csak annyi lesz a különbség, hogy előbbivel felfelé is tudsz ugrani, ha nyomva tartod, míg utóbbival „csak" a hármas kombinációt kivitelezheted. Természetesen ezek keverhetőek, s mint arra majd a program is fel fogja hívni a figyelmet - az ellenfelek legyőzésével gyűjthető EXP-pontok különböző speciális támadásokat adnak. A telekinézis még egy érdekes dolog, ezekkel amolyan Jedi módjára szórhatod az ellenfeleket (L), de manuálisan irányítva (O) spirálok megnyomására is használhatod, amire majd jó párszor szükséged lesz a kalandozásaid során. Akik megvették, azoknak jó szórakozást hozzá, akik pedig még nem, azoknak csak ajánlani tudom - mert az irritáló hibái ellenére is a sorozat talán egyik legjobban sikerült darabját üdvözölhetjük a Legacy of Kain: Defiance képében.

1. THE SARAFAN STRONGHOLD
a. Hunt Moebius - Kain

Menj végig az utcán, majd végezd ki az itt álló őröket. Ugorj fel a szemetesről az ajtó tetejére, onnan pedig a balkonra. Itt végigugrálgatva hamarosan egy folyosóra érkezel, ahol jobb kéz felé elindulva egy zárt terembe jutsz. Mássz fel az ajtó bal oldalán, majd füst alakban szívárogj át a rácson. Szívd ki az itt található áldozat vérét, majd barangolj át a következő terembe, és ott fel a lépcsőn. Itt jó pár kiszolgáltatott embert szabadíthatsz meg a szenvedéseitől, valamint pumpálhatod tele magad a vérükkel. A legfontosabb azonban a harmadik szinten lévő cellában található mágikus tárgy, a Health Talisman lesz, amely majd az energiád növeléséért lesz felelős. A harmadik cellából juthatsz tovább, ha kiütöd az amúgy is repedező falat. Itt az átvezető videóban megcsodálhatod a telekinézis csodálatos tulajdonságait, majd mivel a víz halálos a vámpírokra nézve - válaszd a fal mellett tornyosuló csővezetékeket. Ugorj át a vízfolyás túloldalára, majd a falon található repedésekben megkapaszkodva araszolj két emelettel feljebb. A hídon található embléma szétforgácsolása után egy TK-érmével leszel gazdagabb. Ez a telekinézisre használható energiáid értékét növeli majd.

Menj át az ajtón keresztül a következő terembe, majd miután újra kiértél a szabadba, haladj keresztül a várudvar lezáródó ajtain keresztül. A telekinetikus energiáddal lökdösd lefelé az őröket a falról, majd miután beértél a kerthelyiségbe, keresd meg az árkádok alatt húzódó Arcane kötet első darabját. Az ajtót berúgva egy tüzes nyilakkal váró folyosóra érkezel, ami után egy újabb terem láthatod fogad. A mögötted bezáródó ajtó után jobb kéz felé találod a második Arcane füzetdarabkát, majd miután belépsz az aulába, szemközt találhatod az első ereklyédet - a Balance Emblemet. Ezt az erkélyen található két nyílas leimádkozása és lekaszabolása után tudod felvenni, majd a négy újabb haramia legyőzése után folytathatod a megkezdett vadászatodat. A jobb kéz felé található faajtóról szedd le a kék energiagyűrűt, majd fuss végig a tüzes nyilakat köpködő gépezetek között. Egy udvarra érkezvén számolj le a megjelenő haramiákkal, majd indulj a zárt ajtót nyitó kulcs keresésére az egyetlen kijárat irányában. A várfalról tüntesd el az íjászokat, majd ugorj fel a helyükre, és a lépcső tetején a bal várfalban vedd fel a TK-rúnát. Egy célzott telekinézis-energiabombával rogyaszd meg az ajtó melletti támaszfalat, majd felmászva az erkélyre szivárogj be a rácson.

A lent található teremben próbababákat láthatsz - ezek közül a piros körrel jelöltet kell először kezelésbe venned. Állj közel a bábuhoz, és ha bekapcsoltad az automatikus segítségeket, akkor a program segíteni fog a megölésükhöz szükséges technika ismertetésében. A lényeg úgyis az, hogy végigmenj a lehetséges küzdőmódok között: sima csapás, combo move, felemelés, telekinézissel történő operálás - majd miután mind a négyet egyenlővé tetted a földdel, jöhet a főbaba, ahol ezeket a mozgásokat egymás után kell produkálnod. Jutalmad egy megrepedt fal lesz az emeleten, ahová visszamászva és azt betörve egy újabb energiadarabbal gazdagodhatsz.
Most mássz vissza a földszintre, és az ajtón keresztül távozz a következő terembe. Itt egyél, ha szükséged van rá, majd az emeleten suhints rá egyet a szerkezetre, hogy kinyíljon a lenti várhíd.
A függesztéken keresztülrohanva, kisvártatva visszaérsz a pálya elején található kerthelyiségbe, ahol miután lekaszaboltad az ellenfeleket, a kinyíló rácsos

ajtón keresztül juthatsz még előrébb a pályán, hogy kinyisd az eddig elzárt, kék jellel védett ajtót. A lépcsősor mélye egy tárnába vezet, ahol a piros karikákkal tudod megnagyobbítani az ugrásodat. Szárnyalj is át a túloldalra, majd a két kősziklát lelőve, ugorj át a harmadik energia-szeletkéhez. Innen viszszakanyarodva bal kéz felé egy fal melletti ösvényhez szökellhetsz, ez pedig egyenesen egy gondolá-

hoz vezet. Kapcsold át a szemközti ajtó feletti gombot a célzott TK-lövéssel, majd bent botorkálj addig, amíg el nem kezdődik egy átvezetőmozi. Miután ennek vége, még pár árnylény legyőzésének feladata vár rád, és már töltődik is a következő misszió, amelyben Raziel történetét ismerheted meg.

2. THE UNDERWORLD
a. Escape from the Underworld - Raziel

A kicsit bőbeszédű bevezető videó után máris irányításod alá vonhatod a sorozat második főszereplőjét: Razielt. A megtépázott vámpír mozgásai megegyeznek Kainéval, szóval erről különösebb lítániát felesleges írni - kezdd el rögtön a könyvdarabok felvételét, amit a lépcsőn leszédelegve, a földön találhatsz meg. Mivel ebben a szobában másra már nem is akadhatsz, szaladj körbe a szerpentinen (fel-felkapaszkodva a magaslatokra), majd átlebegve a platformokon, kerülj át a következő terembe. Itt a lent gomolygó füst halálos Razielre, szóval ha egy mód van rá, ne nagyon kísértsd a sorsot lezuhanásos jelenetekkel. Az első három sziklán átjutva egy lezáródó ajtóhoz érkezel, melyet teremtőd próbatételének teljesítésével nyithatsz ki. Ez pedig nem lesz más, mint behódolásod bizonyítékaként hat lélek elfogyasztása. Az első kettővel nem lehetnek különösebb problémák - az egyik közvetlenül jobbra lebeg előtted, a másik pedig balra a szakadékban, de a többiekért kicsit tovább kell küzdened. A harmadikért bal kéz felé kell átugranod az előző kimagaslásra, míg a többiek jobb kéz felé keresendők. Tégy egy félkört, fel a szerpentinen, miközben újabb két lelket tehetsz magadévá. Majd miután átszálltál a túloldalra, ugorj a levegőbe, és kaparintsd meg az utolsó lelket is a továbbjutáshoz.

A következő teremben sem lesz nehezebb a feladatod: hat darab lélek begyűjtése vár rád újfent - ám előtte le kell ölni a rád rontó ellenfeleket. Siker esetén már szabad is az út a következő barlangba, ahol mint a kamera is mutatja: fel kell jutnod a hely tetejére. Ez első pillanatra nem tűnik túl bonyolult feladatnak, ám miután teremtőd rád rivall, és elkezdi bontani alólad a talajt, valamint a gomolygó füst is egyre gyorsabban száll felfelé, bizony embert próbáló feladat lesz! Fuss körbe a teremben, majd a falról a hídra kapaszkodva ugorj tovább a platformokon. Innen a lépcsősor legyen a következő állomásod, majd annak a tetején a beugróban lévő megmászható fal. Tulajdonképpen már nincs is más hátra, mint még pár platform megugrása, és kiszabadulás a teremtőd karmaiból. Vedd fel a beugróban a második könyvdarabot, majd a lépcsőről a már ismert metódussal juss fel a felszínre. Innen, miután kiúsztál a víz fölé, a hátad mögött lévő ajtón juthatsz ki (szintén pár ugrás megismétlésével), majd miután legyőzted a materiális világ két lélektelen őrzőjét, az is kikristályosodhat előtted, hogy mi célból tart fent téged a gazdád...

3. THE SARAFAN STRONGHOLD
a. Pursue Moebius - Kain

Miután visszakaptad az irányítást, lépj ahhoz az ajtóhoz, amelyiken Moebius távozott, és vedd fel a Falcon Insignia-emblémát. Ezzel immáron kinyithatod azt az ajtót, amelyet az első pályán egyszer már zárva találtál, úgyhogy ne is késlekedj sokat, hanem mássz fel a lépcsőn. A repedezett falat lebontva egy mászható fal bukkan elő, úgyhogy evidens a továbbjutás miléntje, mint ahogyan ennek a tetején is ugyanígy egy megbontható fal fogad majd. Nyisd ki az ajtót, majd miután keresztülmentél a hídon, az ajtón keresztül egy már ismerős szobába juthatsz. Innen a legmagasabb szinten lévő ajtón keresztül juthatsz tovább, míg jobb oldalon a második cellából egy TK-rúnával gazdagodhatsz. Fent aprítsd össze a két falat (az elsőt, hogy megmászhasd, a másodikat, hogy átjuthass az ajtón), és az ismerős kápolnában jobb kéz felé fordulva várd meg, míg megjelennek az ellenfelek, majd kegyetlenül intézd el őket. A kinyíló ajtó utáni folyosót letudva a kerthelyiségbe kerülsz, ahol Malek szobránál kell egy újabb verekedést lerendezned. Miután kinyílt az ajtó és te beléptél rajta, fuss át a hídon, majd a már ismert próbababás teremben kell ismét megmutatnod kardforgatói képességedet. Miután rend lett, mássz fel a falon és lépj ki az erkélyre, ahol Moebius hű szolgája elárulja, hogy a toronyban kell majd keresned. A lenti ajtó az utolsó olyan terembe vezet, amelyet már ismersz: a legyőzött alakulatok után behelyezheted a nálad lévő ereklyét az ajtóba, mely utána tárt karokkal fogad.

A lépcsőrengeteg utáni arénában bal kéz felé találhatod a kiutat jelentő folyosót, amely egy ajtóhoz vezet. Az ez utáni galériás barangolások után a hosszú távú ugrópad segítségével teremj a kupolás terem túloldalán, baloldalról vedd fel az energiadarabkát, majd lépj be a szemközti ajtón (miután kilőtted a TK-képességeddel a felette lévő karikát). Told el a ládát az előtte található mélyedésbe, és a kiforduló szobor kezéből emeld el a pajzsát. Ess le a kijárat utáni ajtón keresztül a folyosóra, és miután legyőzted a megjelenő ellenfeleket, a bal kéz felé eső ajtón keresztül juss vissza Malek szobrához (át a bábuk termén, fel a falon és át a hídon), majd helyezd bele a kezébe a pajzsot. Ezáltal kinyílik a háta mögött lévő rejtekajtó, mely felvezet az árkádok tetejére. Ennek végében egy rúnadarab rejlik, majd a nagy faajtón besétálva és a várfalon átfutva hamarosan Malek kardját is meglelheted. Innen balra tovább haladva egy zsákutcába jutsz ugyan, de egy újabb energiafalattal bővítheted tárgylistádat. Most irány a főtér és Malek szobra, ahol a kard visszahelyezésével a másik ajtót is kinyithatod mögötte.

A lépcsőzés után egy terembe érkezel, ahol két emeleti szerkezet kioldóját kell megbütykölnöd, hogy a lenti híd leereszkedjen. Most fuss át rajta, és kardozd le a megjelent kolóniát, majd az ugrató segítségével teremj a várfal szemközti oldalán. Mássz fel a falon, és a bent található szerkezet tönkretétele után bontsd le a repedezett falat is. Itt szintén bontsd le a falat, majd keresd az újabb szerkezetet, hogy megrongálhasd. Egy újabb hidat engedtél le, ráadásul a fakerék legördülése kinyitotta az utat lefelé, ahol felveheted azt a kardot, amelyet majd a másik terembe használhatsz. Előtte azonban még harc az egybegyűltekkel, majd a visz-

szaugrás után a hídra ugyanez. Ezután a már ismert teremben a bejárattól rögtön balra a kardos ajtó, amelyet az imént szerzett ereklyével nyithatsz. A bent található szobában a kötömböt kétszer megforgatva egy rejtekajtót nyithatsz, amely a következő relikviát, a tűz jelképűt rejti. Ezzel immáron meggyűjtheted a kint látható fáklyák közül a jobb oldali kettőt, hogy egy könyvrészlettel gazdagodj, majd eloltva a felsőt, és meggyújtva a másik alsót visszajuthatsz a terembe. Innen menj vissza a hídon keresztül abba a helyiségbe, ahol a kardot találtad, majd onnan a nagy ajtón keresztül a két oszlopos terembe. A két mécsest begyújtva egy stilizált híd jelenik meg a fellegekbe, amelyet megmászva újabb kapcsoló beindítása vár rád. Miután kilőtted a spirál alakú falba épített szerkezetet folytasd a lépcsőzést, még akkor is, ha egy szünetet át is kell ugranod, végül pedig az újabb spirál után két ugrás is vár rád. Fent már igazán nem lesz sok dolgod: megnézni az átvezető animációt Moebius tornyában, kiütni utána a tallért a második energianagyobbító utolsó darabjáért, és denevérré változva elrepülni Nosgoth irányába a balkonról nyíló portál segítségével.

4. THE CEMETERY
a. Escape the spectral realm - Raziel

Szegény Raziel továbbra is a kiutat keresi a világából, melyben először is meg kell ölni jó pár lelket, majd indulj el bal kéz felé. Itt az út végén hamarosan egy nyitott ajtóra lelsz, amelynek végén egy kisebb zsákutca

vár. No, de az ablak még mindig használható vészhelyzetekben - csak előtte intézd el az árnyalakokat. A benti sírkamrában uralkodó erőknek köszönhetően átvándorolhatsz az anyagi világba - majd onnan gyorsan ki is azon az ajtón, amelyiken bejöttél. A szűk ösvény után az előbbi temetőrészletbe érkezel, amelyet most vámpírvadászok leptek el. A velük történő harc után haladj visszafelé a kezdőponthoz, és ahol a zárt ajtót találtad jobb kéz felé, most mássz be annak a bal oldali ablakán. Egy energiadarabkát üthetsz ki a jelből, majd a sírkertben található ajtón haladhatsz visszafelé. Öld meg a megjelenő árnylényeket, majd a lépcsőn lefutva egy újabb adag ellenféllel találhatod magad szemben. Miután őket is megsemmisítetted, a lenti tárnában vesd magad a habok közé, és ússz le a terem aljába. Keresd meg a kis beugrót, amelynek ha felúszol a tetejére, egy apró szobába kerülsz. Húzd ki a szemközti galériát tartó pillért, majd arról felugorva vedd magadhoz az itt található pajzsot. Ezzel ússz vissza a terembe, majd onnan kimászva a vízből, a bejárattal szemközti ajtóhoz fáradva helyezd a pajzsodat a jobb oldali szobor kezébe.

A benti teremben miután lerendezted az árnyakat, válts át a párhuzamos világba, és miután meghajlott a középső oszlop - fuss fel a lépcsőn, és a rácson keresztüljutva ugorj a közepére. Innen egyenesen a feletted lévő járatba repülhetsz, ahonnan a szabadba vezető lépcsők irányában mehetsz tovább. A tábortűz mellett található lila portálnál váltathatsz vissza az anyagi világba, ahol pár vámpírvadásszal kell megküzdened. Az ajtón keresztül távozva egy alagúton végigfutva a temetőbe kerülsz ismét - csak most egy szinttel feljebb. Lebegj át a szakadékon, és a szemközti térről vedd fel az ott található TK-rúnát. A hátsó ajtó mögötti szakadékon átlibegve nyisd ki az ajtót, majd a katakombákon keresztül juss át a következő térre. Itt válts át a szellemvilágba, hogy a kiemelkedő kőrakáson keresztül feljusson a szemközti ajtóba, majd mellette a lila ködnél vissza a való világba, hogy bejuthass rajta. A lenti gomolygó portált a fekete gömbbel indíthatod be, amin ne is habozz átlépni. Az új világban osonj végig a folyosón, majd válts át a szellemvilágba, hogy átjuthass az utat elzáró rácson. Ess le a terembe, ahol alul egy beugró szobában visszaválthatsz az anyagi világba. A központi teremben található tégelyből magadhoz szólíthatod a sötétség erőit, így a pálya előző részein elzárt területek immáron nyitva állnak előtted. Törd be a repedezett falat, hogy megszerezd a második energianövelő szeletkét, majd a központi részben érintsd meg a reavereddel a két világító gömböt. Most mássz fel azon a falon, amely az egyik szobából nyílik, majd kint, a felső régióban lépj bele a teleportálóba.

A lépcső tetején lévő kristályból feltöltve kardodat válj láthatatlanná speciális támadásoddal, így a kapuban lévő őrszemek nem fognak érzékelni. Váltsd át a fegyveredet, hogy kijuthass a szemközti kapun, majd egészen vissza a temetőbe, ahol a kamera már mutatja is, hogy merre kell továbbmenned. Ess le a földszintre, és a temető végében lévő ajtónál a fekete erőidet használva nyisd ki az ajtót. A rövid rohangálás után abba a sírkamrába érkezel, ahol először váltottál síkokat, ám most nem lesz rá szükséged, csupán töltsd fel sötétséggel kardodat, és változz át füstfelhővé. Átjutva a védőszemeken és az ajtó utáni folyosón, a szellemvilágba lépve átjuthatsz a termet védő rácsokon, majd vissza az anyagi világba, hogy fellépcsőzve átlebeghess a szemközti platformra. Ismét ölts szellemalakot, hogy közelebb ferdüljön a szemközti oszlop, majd onnan át a szemben lévő szobába, ahol a lila ködnél visszaváltozhatsz, és felveheted Kain kriptájából a családja címerpajzsát. Ezzel kijutva a kitört rácsokon keresztül egy szobros terembe érkezel. Itt forgasd a mellszobor arcát a lezárt ajtó felé, amely a már ismert óriási terembe vezet. Helyezd a lépcsők tetején az ajtóba Kain pajzsát, majd a szabadba nyíló folyosóról lökd az oszlopot a földre. Húzd a köves földön a tér közepére, majd a mögötte található tűzrakó hely körülötti kőoszlopokról ráugorva teremj a fenti ajtó bejáratánál. A megfelelő karddal kinyitva egy újabb portál előtt találhatod magad. Először is juss le a földszintre, majd az irányított TK-energiáiddal lődd ki a bejárat felett a kupolában található ablakot. A fény már megvan, most már csak a kő hiányzik, melyet a szemközti megmászható fal után bejárható galérián találsz. Ezt lent a tartójába helyezve utazhatsz a következő idősíkba.

A folyosó másik oldalán szellemként juss át a rácson, majd lent változz vissza emberi alakba. A homokórából vedd magadhoz a fény erejét - egy kőszobor jelenik meg, őt lassúsága miatt hamar le tudod győzni, mindössze csak azt várd meg, hogy csapásra lendítse a kardját. Halála után a kinyíló szobákból felvehetsz egy újabb könyvdarabot, a repedezett ajtót kiütve pedig kimászhatsz a kápolnából. Maradj a galérián, az emeleten a két szobában váltsd át a sötétség gömbjeit világossá, majd szellemalakodat kihasználva menj át az itt lévő rácson. A teleportáló berendezés előtt visszaváltozva már könnyedén visszajuthatsz a temetőbe. Itt told el kétszer jobbra a kőoszlopot, majd másd meg a tűzrakás körülötti Stonehenge-re hajazó épületet, ugorj is rá. Jobbra visszajuthatsz a Kain kriptája előtti részbe. A bal felső sarokban lévő ajtó segítségével hamar a kriptában teremhetsz, ahol a festmény előtt állva jobb kéz felé fel tudsz kapaszkodni az emeletre. Itt a fény erejével kinyithatod ajtó mögött egy TK-rúnát vehetsz magadhoz. Most, ahogy jöttél: távozz is vissza a temetőbe. Onnan a lenti ajtón keresztül visszajuthatsz a startpozícióba, amelytől jobbra egy felmászható falra lehetsz figyelmes. A folyosó felett átlibegve a szemközti platformra egy kinyitható ajtó elé érkezel, e mögött pedig az energia-kiegészítőd harmadik, s egyben utolsó darabját kapod. Most térj vissza a temetőbe, a jobb kéz felé elinduló ösvény végén található ajtót kéne kinyitnod - ezt az előtte található gömbök megfordításával érheted el: a világosat sötétre, a sötétet pedig világosra színezd.

5. THE PILLARS (In the Age of Sarafan)
a. Explore west of the Pillars clearing - Kain

Megérkezésed után fuss le a lépcsőn, és páhold el a tiszteletedre megjelent fogadóbizottságot. Indulj el jobbra, a szent oszlopokhoz jutsz, amely mögött a vízbe nyúló félszigeten egy energiadarabot szedhetsz fel. Az oszloptól balra egy ajtó található ugyan, de Kain képességeinek köszönhetően ez sokáig nem lehet akadály a továbbjutásban. Miután átszívárogtál rajta, döntsd le a balra található oszlopot, majd róla felugorva gyűjtsd be a sorban ötödik könyvdarabot. Most ugorj át a szemközt található nyilasokhoz, akiket elintézve a mögöttük lévő folyosóra léphetsz. A végében található rejtvény egyelőre megoldatlan marad, viszont az állványon lévő medált már magadhoz vehetd. Ezzel, a pálya elején lévő oszlopot hívhatod elő, ha az oltár előtt a földre helyezed azt. Fordítsd kétszer balra, hogy a tüske az egyelőre zárt ajtó felé mutasson, majd mitán telekinézissel meggyűjtöttad a két oldalsó tüzet, menj át az átjárón. A vízesés melletti emelkedőn egy TK-rúnát találhatsz, majd tőle kicsit feljebb egy

kőszobor fejét. Ezt lelőve egy spirál alakú kapcsoló válik láthatóvá, melyet a TK-energiáiddal kínáld meg, és egy kis kőtábla úszik elő, melyet bal kéz felől tudsz megközelíteni a fal mellől. Mászd meg, és megtalálod a harmadik energianyalábot, amelyet az oszlopoktól balra található kapu mögötti területen használhatsz (előbb ugye fel az oszlopokon, majd le a lépcsőkön). Az előbb még félkész szimbólum új szerzeményeddel immáron kiegészíthető, és a denevérjellel elszállhatsz a következő zónába.

6. THE PILLARS (500 years Later)
a. Seek the specter Arial at the Pillars - Raziel

A vízesés tetejéről huppanj a tengerszem mellett fekvő táborba, majd miután levadásztad a vámpírvadászokat, és elindultál az egyetlen ösvényen: újabb adag fejvadászba botlasz. A legyőzésük után zsákutcába érkezel, legalábbis egyelőre képtelen vagy tűzvarázslat nélkül kinyitni az átjáró kapuját. Mássz fel a jobbra fekvő recés falra, ahonnan a hátad mögötti szerpentinre lebegve egy nyitható ajtóhoz érsz. A bent lévő teremben a szemközti portál mellett egy megmászható falat találsz, amelynek a tetején egy forgatható kőtömb vár. Ezt úgy kell tekerned, hogy a lent található mozgatható kőfáklya elől elmozduljon a tüskés fal. Ha ez megvolt, mássz le, és told a bejárat alá a kőtömböt. Most mássz vissza újra, hogy a spirál alakú gomb alól is eltüntesd a védőfalat, ez teszi lehetővé ugyanis, hogy meggyújtsd a fáklyát, és a terem közepére tolva beindítsd a teleportáló gépezetet.

Az új festmények megvizsgálása után fuss ki a kápolna közepére, és az alsó részről a spektrális világba váltva szállj át a rácsos ajtók egyikén. Egy-egy főellenfél fog várni a két teremben, melyeket legyőzve a kinti homokórába tölthetted szellemeiket - és az egyik szobában vándorolj vissza a fizikai világba, s máris felveheted a tüzet középről. Miután elzáródik az egyik szoba a leomló kőtömböktől, keresd azt a termet, amiben a meggyújtatlan mécsesek állnak a leomlott portál két oldalán. Gyújtsd meg őket a tűzreavereddel, majd a másik nyitva lévő szobából kapaszkodj fel az emeletre. Itt az egyetlen úton haladva vedd fel a következő könyvdarabot, majd a körfolyosón az első ajtónál belépve lődd ki a spirál alakú kapcsolót a fejed felett. Ezáltal egy időzített fo-

lyamatot kapcsoltál be, mely szerint a két, emeleten lévő fáklyát kéne meggyújtanod - az egyiket a földből kiemelkedő oszlopról megközelítve, a másikat a jobbra lévő megmászható fal segítségével. Ha sikerül égve maradnia a lángoknak, a szobától balra fekvő folyosón találhatod az innen kivezető portálrendszert.

A kápolnában fuss fel a lépcsőn, juss vissza a tópartra, ahol a meggyújtatlan mécsesek, és a nagy, zárt kapu díszeleg. Gyújtsd be a két égőt a kapu két oldalán, és az előtte lévő oszlopot tekerd meg úgy, hogy az a mécsesek közé mutasson. Fuss át a megnyíló kapun keresztül, majd az ösvényen át Ariel karjaiba, a szent oszlopokhoz. A beszélgetés után vedd fel a jobb kéz felé eső TK-rúnát, majd fuss be az előtted fekvő erdőségbe. A táborhelyhez érve vedd fel a könyvdarabot, majd küzdj meg a vámpírvadászokkal az érméért, amelyet a középen álló tartójáról vehetsz magadhoz. Ezt visszavéve az oszlopokhoz, annak másik része mögött lévő ajtónál használhatod, amely egy ösvényt rejt maga mögött. Kapaszkodj fel a romoknál az oszlop lábára, majd onnan ugorj a szembe lévő féloszlopra, végül válts a spektrális világba, és menj a megemelt talapzatról egyenesen a fejed felett lévő platformra. Válts vissza az anyagi világba, és a balra fekvő barlangjáraton keresztül távozz a szabadba, ahonnan jobb kéz felé máris átlebeghetsz a zárva lévő ajtóhoz. A teremben told el a két tömböt, hogy elzárd a levegő útját, majd a feltáruló spirál megnyomásával növelheted a terem közepén a nyomást is. Ez arra lesz jó, hogy ide bedugva a reavered felemelkedj a levegőbe, és miután lehuppantál a körbefutó részre, vedd fel az állványon található követ. Ezt helyezd a lent lévő rekeszébe, és told vissza a két oldalsó követ a kezdőpozíciójába. A bal oldalinál ehhez nyomd meg újra a gombot a TK-energiáiddal. Miután aktiválódott a portál, lépj is bele bátran.

A roncsolódott falfestménytől a földön található résen keresztül juthatsz tovább, majd az innen nyíló kis szobából a nagy terembe futva válts át a szellemvilágba, ugyanis a zárt rácsokon csak ebben az alakban vagy képes áthatolni. Győzd le az első ellenfeled, majd a szobájából nyíló résen keresztül mássz fel a második emeletre. Az itteni folyosón keresd meg a következő kirobbantott padlódarabot, majd mielőtt leesnél az alattad lévő terembe, még menj át a folyosó végi rácson, változz át az anyagi világba és vedd fel az újabb energiadarabot. Most már visszatérhetsz szellemként az előbb látott repedésbe, ahol felkészülhetsz a sorban második főellenfélharcra ebben az időzónában. A legyőzése esetén vissza kell másznod a fejed feletti folyosóra és le az előző szobába, ahonnan miután kijutottál a főterembe, felveheted a levegő elemét (előtte persze az egyik szobában vissza kell váltanod az anyagi világba). A következő feladat az innen való kijutás lesz, ami a teleportálót indító négy láng begyújtása lesz. Az első kettőt a terem közepén lévő szelepről érheted el - a fenti részen fordítsd úgy az angyalszobrokat, hogy a talpukon lévő jel egyezzen a mellettük lévő ajtóéval. Ezután a spirál kilövése után fel is tárulkozhat a mögötte lévő két gömb, melyeket ha átváltod (feketét fehérre, fehéret pedig feketére színezve) már kész is vagy az első kettővel. A másik kettő sem lesz sokkal bonyolultabb: az egyik egy oldalsó szelepbe dugott reaverrel érhető el (ezt tűz elemmel kell lángra lobbantani), a másik az összetört kör mellett lévő barázdázott falra mászva érhető el. Begyújtva mind a négy lángot immáron aktív a rendszer, most már csak fel kell másznod az egyik alsó szoba bevágott falain, és visszatérned az oszlopokhoz. Igen, merthogy az erdőben még volt egy felfedezetlen terület - ahová a levegő kellett volna. Most, hogy megvan, immáron szabad az út a következő pályára.

7. THE VAMPIRE CITADEL
a. Explore the ancient Citadel - Kain

Fuss le a toronyból a csigalépcsőn, majd az egyetlen választható úton kifelé az épületből. A rövid, összekötő folyosón rád támadó ellenfelek legyőzése után egy citadella elé érkezel, amelynek ajtaját ugyan még zárva találod, a fala mellett viszont egy könyvdarabra bukkanhatsz. Indulj el bal kéz felé, ahol az újabb haramiahad leverése után egy következetesen zárt ajtóra lelsz. Sebaj, az emelvényről felveheted az Élet kerekét, melyet a citadella ajtajától visszafelé haladva feltűnő rács kinyitásához remekül fel tudsz majd használni. Az itt található lépcső bal oldalán lesz egy kis beugró, ahol egy energiadarabot halászhatsz el az őrzők orra elől, lent azonban egy hosszú távú ugróplatform, valamint egy teleportkapu vár. Az új dimenzióban keresd meg a központi termet, ahol a köből életre kelő figurát kell porrá zúznod, majd miután az egyik kinyíló ajtó mögött található könyvdarabot felvetted,

mássz fel a következő ajtó mögötti létrára. Keresd meg a teleportáló masinát, lendülj át egy újabb dimenzióba, majd onnan a külső galériára kilépve indulj el jobb kéz felé. Az itt található beugróban egy újabb TK-rúnát találhatsz, majd miután felvetted ugorj a lenti terembe, ahol keresd azt a szobát, amelyben olyan alacsonyan található a fal, hogy felugorva rá, egy felső karimába kerülsz. Keresd az itt található portált, melyet ne habozz használni.

A körfolyosóra a rácson keresztül juthatsz, mely után egy kis zsákutcában energia-kiegészítőt találsz. Ess le a padlóra, és keresd a két repedezett falú ajtót, mert két fontos ereklyét gyűjthetsz be mögülük. A két tárgyat behelyezheted az őket megillető tartóalakba a szemközti ajtó mellett, amely egy vízzel teli tárnába vezet. Gyújtsd meg a szemközt elhelyezkedő két fáklyát, ezzel lereesztheted a vizet, ami eddig meggátolt a következő Balance Emblem felvételében. Még egy csapás az előtted elhelyezkedő spirális gombra, és máris tied a negyedik, a villámlás őselem. Új szerzeményeddel hagyd el a termet, majd keresd a spirálos gombú ajtót, hogy összemérhesd erődet a megmászható fal tetején pózoló kódémonnal. A körfolyosó jobb oldala felé haladva, a túlsó részben egy nyitható ajtót találsz, ezt az emblémád felhasználásával teheted átjárhatóvá. A benti tűzdémon legyőzése után használd a portált, amely két további démonhoz vezet. Az ő legyőzésük után haladj visszafelé, és ess le a már ismert arénába, ahol az egyik szobában mássz fel a falon, egy terembe kerülsz, ahol két tűzgólem strázsál. A leverésük után használd a por-

tált, majd az új helyen haladj keresztül a rácson, hogy a lenti terem egyik szobájában megtaláld a kivezető portálkaput. A távugrást biztosító kör segítségével újra a túloldalon teremhetsz, és az ismert útvonalon a citadella mellett juss el a zárt kapuig. Itt a negyedik emblémát is a helyére illesztve egy újabb ismeretlen terület nyílik meg előtted.

8. VORADOR'S MANSION
a. Seek out Vorador within the mansion - Raziel

Kétséget kizáróan a legirritálóbb és leghosszabb pályára lépünk - úgyhogy biztonsági óveket bekapcsolni, a szűnni nem akaró ellenfelek ellenszereként nyomkodható az akciógomb...

Próbáld meg a bejutást Vorador palotájába, ám az ajtók feszegetésekor furcsa neszre figyelhetsz fel. A kastélyt őrző gólemek életre kelnek, így nem marad más választásod, mint megküzdeni velük. Ha fogytán lenne az

energiád a két oldalt elhelyezett edényekből pótolhatod. A stratégia nem olyan bonyolult - főleg, hogy ellenfeleid mozgása elég lomha -, elég ha közel lopakodsz hozzájuk, majd amikor csapásra lendítik karjaikat, gyorsan kihátrálsz, hogy ne sújtsanak rád. Ezt a pillanatot kell kihasználnod, és amíg a földön hever a kardjuk, jókora ütésekkel gyengítsd őket egészen addig, míg semmivé nem foszlanak. A legyőzésükkel akkora energiát szabadítottál fel, hogy a bejárati ajtó feletti kupola megrepedt, így immáron azt használva lépcsőként, a fenti ablak rácsain keresztül a szellemvilágot segítségül hívva, simán átszívároghatsz. A lenti részen egy egyenes folyosó vezet az aulába, ahol jó pár lélekmaradvány elpusztulása után nyithatod ki az automatikusan bezáródó ajtókat. Bármelyiket is választod, a lépcső tetején lévő ajtók ugyanoda vezetnek: egy spirálkapcsolóval nyíló, időre záródó feladványhoz. Válts át a tűz szimbólumára, és a gyújtsd be a kétoldalt megjelenő mécsest a segítségével. Belépve a kitárulkozó ajtón egy csodálatos, vízköpőkkel teli szobába érkezel. A fent található festmények elárulják,hogy ezek a vízköpők valamiféle vámpírvadász-titulust töltöttek be a múltban, s hogy milyet, azt valószínűleg később fogod kideríteni. Addig is használd a tűz jelű ajtónál a kardod és lépj be rajta (feljutni a levegő elemmel tudsz a kör alakú, földön heverő szobrok előtt).

A feltáruló folyosó egy festménybe és egy ráccsal lezárt területbe torkollik, ám ezt könnyen átlépheted, ha a spektrális világba váltasz. A lépcsőzés után a füvészkertbe jutsz, ahol keresztülkajtatva a megjelent szellemalakokon, a lenti völgyben változhatsz vissza anyagi formádba. Itt válaszd a tűz elemét, majd töltsd fel a reaveredet az oldalsó kőnél, egyszerre gyújtsd be a speciális támadással (akciógomb sokáig nyomva tartva, majd felengedve) a körben álló fáklyákat. Ezzel rohanj vissza a lépcsőkhöz, és a romokkal szemben lévő kastély ablakát lődd ki egy jól irányzott telekinézis-dózissal. Mássz fel a megroggyant oszlopra, majd onnan a félbetört műemlékre. Innen még egy ugrás, mert csak az óra járásának ellentétes irányban közlekedhetsz, végül beszállingózhatsz az iménti betört ablakon. Balra, a kandalló előtt egy TK-rúnát vehetsz fel, ha pedig tovább indulsz, a másik terem kandallója melletti két mécsest gyújthatod be, ha a tűz elemét választod. Most, hogy kialudt a tűz, kiütheted az antik radiátor mögötti falat, és balra indulva elkezdhetsz ugrándozni a platformokon, a terem túlsó vége felé. Én itt már komoly inzultálásba fogtam a billentyűzetem irányában, mert amit a program irányítás címén művel, az több, mint vérlázító, úgyhogy csak remélni tudom, hogy ti jobban bírjátok. A második platformról tehát ha balra nézel, az ajtóval szemben kell átugrani, ahonnan még bal kéz felé egy platformot kell beiktatni - az üvegajtó mögött van ugyanis a visszaváltoztató hely -, hogy immáron teljes nyugodtsággal feltéphesd a könyvtár ajtaját. Illetve bocsánat: előtte még lesz egy folyosórendszer - de az már igazán nem okozhat gondot, még ha hemzsegni is fog az ellenfelektől...

A könyvtárszobában található feladvány megoldása a következőképpen hangzik: a helyiségben lévő hat darab sötét izzót kell a világosság elemét használva átváltanod. Ezek pedig sorban a következők: 1 - rögtön a szemközti szobor mellett, 2 - a szoborral szemközti festményt kell lerombolnod, közvetlenül a bejárat alatt, 3 - a második emeleten, szemben a függönyös résszel, a lépcsőkről megmászva a kihúzható szekrény mögött találod, 4 - az alsó szinten kihúzható könyvespolcról érheted el a függöny mellett, a másodikon található gömböcskét, 5 - a szoba közepén lévő asztal elpusztítása esetén tolható a feltáruló gombra az óriási kőszobor, 6 - a szoba bejárata melletti falat megmászva, és az oszlopra ugorva lődd ki a szemközti spirált a TK energiáiddal, majd az átforduló keresztpántokon ugrándozz el a csillár tetején lévő gömbig.

Miután megjelent a lándzsa a szobor kezében, fordulj vissza, és rohanj végig az ide vezető folyosón. A főterembe érve ess le nyugodt szívvel a földszintre, majd amikor távozni kívánsz az egyik oldalajtón a feltámadó kőszobrok utadat állják. Győzd le mindhármukat, majd válaszd a tetszőleges ajtót az egyik, vagy akár a másik oldalon.

A lényeg, hogy visszajuss a vízköpők termébe, szállj fel az emeletre, szúrd jól le a bal szélsőt az előbb felvett lándzsával. A víz elállítása után még láthatod, hogy kettő hátra van - ideje most őket is kezelésbe venni. Ehhez indulj el a másik ajtóhoz ezen a szinten, és nyisd ki a

levegős kardodat használva. A lépcsősor aljában fogadó medencébe már szellemalakban ugorj bele, hogy az alján található rácson keresztülszívároghass. A következő sírkamrából a terem végében lévő bordázott falon kell kimászнod, majd megkeresned a szinten lévő visszaváltoztató helyet. Fuss vissza a lépcsőhöz, és nyiss be a tetején lévő ajtón. A borospincén keresztülfutva a lépcső tetejéről egy megmászható falra ugorhatsz. Ennek tetejéről egy újabb kisebb toronyba érsz - ennek tetejére felugorgatva, majd a falról a legmagasabb platformra érve kibombázhatsz egy újabb ablakot, melyen szellem alakban simán átrepülhetsz. Ess le az ereszre, majd ennek közepén megtalálod a lila buborékokat, itt ismét emberi formát ölthetsz. Az oszlopok visszaegyenesednek hatalmas formájukba, használd ki, hogy elérhetővé váltak, ugorj az ablakhoz legközelebbihez. Természetesen a programozók számoltak a „segítség, béna voltam és leestem" típusú játékosokkal is (mint amit ilyen irányítás mellett én is jó párszor megtettem), úgyhogy a lenti rész jobb felső sarkában álló oszlopról egy megmászható falra kapaszkodhatsz, és innen újra kezdheted az akciót, ha ne adj isten úgy hozná a sors neked is, mint nekem... Szóval az első oszlopon állsz, ahol megfelelőnek látszik az alkalom arra, hogy válts a szellemvilágba. Innen a jobb kéz felé eső meghajlott oszlopot kell becélozнod (ami a kamera látószögéből kábé a bal felsőnek fog megfelelni), lényeg, hogy a veled szemközti háztetőre érkezz. Innen végigfutva jobb kéz irányában, az átjáró utáni lépcsőket kell igénybe venned, majd a lenti pincén áthaladva használni a fal melletti átalakítót.

A folyosót bebarangolva, ami jobb kéz felől nyílik innen, tépd fel az ajtót, majd készülj az újabb feladványokra, amelyeknek a megoldása a következőképp fog alakulni: a feladatod, hogy a szoba hat fényes gömbjét sötétséggel töltsd teli - a koordinátáik és teendők pedig a következők: 1 - rögtön a szobor mögötti lépcsősor tetején találod (ehhez ugyan még nem, de az összes többi gömb megérintéséhez kód alakúnak kell lennedm amit a reaver teljes mértékben való feltöltésével érhetsz el a lenti kúpoknál), 2 - az első gömb feletti gomb megnyomásával

egy csillárt eresztheti le, amelyre felmászva a már ismert teremvégi ugrással tehetsz ott a gömbödnél, 3 - a megmászható fal az ablak mellett ehhez a gömbhöz visz, 4 - a lépcsősor tetején lesz egy oszlop (bal oldalt), amelynek a tetejére ugorva egy gombot nyomhatsz le, majd az ezután megjelenő platformokon végigugrálva juthatsz el az áhított gömbödhöz, 5 - a kandallóban, az ablakokkal szemben, 6 - az ablakokat kiütve a balkonon pihen a drága.

Miután mind a hatot besötétítetted, a szobor kezében megjelenik egy újabb lándzsa, melyet újra a vízköpőknél alkalmazhatsz - ehhez azonban vissza kell juss hozzájuk. Folyosózz vissza az ismert útvonalon, majd ess le a kastély előtti részre. A látkép ismerős: ez volt az a hely, ahonnan kezdted. Mássz fel újra a romokra, és a kapu feletti rácson (szellem alakban áthaladva) lépj be újra Vorador házába. A főcsarnokban visszaváltozva már csak az oldalajtók egyikén kell bemenned, hogy a vízköpőkhöz vezető folyosón sembenézz három újabb megjelenvenedett kőszoborral. A két szélső vízköpő immáron letudva, már csak a középsővel kéne valamit kezdeni; ehhez rögtön hozzá is láthatsz, ha a tűz jellel nyitható ajtóhoz araszolsz, majd újra belépsz rajta. A rácson átlibegés helyett most válaszd a falon betörést, a megrepedezett rajzon ugyanis könnyűszerrel átjuthatsz. A botanikus kertbe érve keresd az összetört falfestményt, amely mögött egy csatornarendszer húzódik. Miután lemásztál és átfutottál a szmötyin, egy kapcsolót látsz majd a tavacska túloldalán - ezt ha megkínálod telekinézissel, három platformot úsztathatsz fel a víz felszínére. Ezeken, amilyen gyorsan csak lehet, át kell szökellned, így juthatsz Vorador egyik ereklyéjéhez, amelyet utána vigyél magaddal a vízköpők szobájához (ki a csatornából a megmászható falon, majd vissza a folyosón a füvészkertből is). A szemközti, levegővel nyíló ajtót választva fuss le a lépcsőkön, majd a víz helyett válaszd a betörhető falat a rajzzal. Helyezd a pajzs egyik felét a földön található jelhez, majd folytasd az utad jobb kéz felé. Az ajtó utáni borospincéből a már ismert metódussal juthatsz tovább: fel a lépcsőn, majd a teremből a platformokon. Igen ám, de most nem kell feljutnod a legtetejére, elég, ha csak kettő szinten vagy túl, hiszen a második falemezzel szembeni repedezett fal mögé kell bekukkantanod egy rejtett energiadarabért.

Most ess vissza a pincébe, ahol a festett falat kell kicsit leporolnod, így be tudsz nézni mögé is. Kisvártatva egy terembe érsz, ahol négy hatalmas oszlop díszeleg. Az a lényeg, hogy úgy forgasd őket, ahogy a szemközti freskón is látható. A sorrend tehát a következőképpen alakul: levegő, tűz, föld, víz. Ezek a kör közepe felé nézzenek, és ekkor egy zöld oszlop emelkedik majd ki a találkozási pontjaikból. Állj rá, és várd meg, míg felemelkedik, ekkor tudod felvenni ugyanis a szemközti beugróban lévő második pajzsdarabot. Ha ezt visszaviszed az előző folyosóra, és behelyezed a helyére, beléphetsz Vorador kriptájába, ahol megküzdhetsz a két tűzgólemmel az utolsó, harmadik lándzsáért. Miután kiolttottad a lelkesedésüket, vedd el a szerszámot, és térj vissza a vízköpőkhöz. A középső hátába szúrva megszüntetheted a vízesést, és immáron belépthetsz az alattuk gomolygó portálba - előtte azonban mindenképpen vedd fel a kitörhető falak mögül, közvetlenül a hátuk mögött a TK-rúnát, illetve a két felszippantható energiatányérból is falatozhatsz. A lenti portállal egyébiránt a víz birodalmába kerülsz majd.

Fuss keresztül a folyosón, majd a végében füst alakban szállj át a rácson. Lent meglepetés vár: két izgága főellenféllel kell megküzdened a víz elemeért, majd az egyik szobában visszaváltoznod az anyagi világba. Ezáltal felveheted a vizet, valamint abban a teremben, ahol visszaváltoztál, egy szeletke energiát. Most nekiállhatsz beindítani a portált, ugyanis az új tulajdonságoddal vissza kell térned az előző pályára. Lépj be az egyik szobába, és keresd a két égő mécsest. A vízzel immáron elaltathatod őket, majd ezzel a lendülettel fagyaszd is be a vízesést. Mássz fel rajta, majd fojtsd el ugyanúgy a fentről jövő vízzuhatagot, amelynek a tetején egy újabb lángot olthatsz el. A portál beindításához már három dolgot megtettél - még kettő azonban hátra van. A másodikon maradva balra indulva egy nyitott ajtóra lehetsz figyelmes, bent pedig a negyedik eloltandó lángra. Most válts síkot, és a felemelkedett részen jobb kéz felé lépj rá a folyosóra. Változz vissza a túloldalon, majd oltsd el az ötödik, s egyben utolsó lángot is. A rácson szellemalakban jutsz át, csak úgy, mint a tőled közvetlenül jobbra lévőn is. Az ajtó mögött visszaváltoztató rejlik - ezzel immáron teljes biztonságban eljuthatsz a folyosó végi portálhoz, amely visszajuttat Vorador kastélyába, a vízköpőkhöz.

Menj vissza a folyosón keresztül a hallba, majd a lépcsők aljában lévő festményeket bezúzva egy energiadarabot üthetsz ki az egyik alól. Most menj ki egészen a bejárati ajtóig, és a bal, illetve jobb oldalán található fal segítségével mássz fel az ablakig. Itt lélekben átkelve a rácsokon, máris a placcon találhatod magad. A kastély bejáratával szemben állva jobb oldalon egy oszlopra és egy megmászható falra lehetsz figyelmes. Mássz fel, majd változtasd vissza magad emberré. Most ugorj a házhoz közelebb eső oszlopra, válts a szellemvilágba, és az előtted ferdén álló két oszlop segítségével teremj a túloldalon (ha ismerős, az nem a véletlen műve - egyszer már jártál erre, csak akkor még nem tudtad volna felszedni azt, amiért most jövünk). Szóval visszatérve abba a terembe, a lépcsőkön, alagsorokon és folyosókon keresztül, ahol egyszer már felszedtél egy lándzsát, most fordulj meg, és a lépcső tetején a jobb oldali festményt lebombázva egy könyvdarabbal lehetsz gazdagabb. A már ismert úton juss vissza a villába (ki a helyiségből, le a kastély elé, fel az ablakba, át, mint szellem), majd emberi alakban keresd fel a vízköpők termét. A levegő segítségével juss fel az emeletre, majd a tűz jelű ajtót válaszd továbbhaladásul. A füvészkertből fuss el annak egészen a végéig, oda, ahol jó sok perccel ezelőtt meggyújtottad az összes gyertyát. Nos, most a vízzel oltsd ki a zöld jelölésűeket, majd lépj be a feltáruló ajtón keresztül. Az átvezető mozi után térj vissza a felszínre, majd a füvészkert elején található oszlopokról ugorj a könyvtárhoz vezető ablakhoz, ahol szellemalakban átszállva, majd bent visszaváltozva máris futhatsz a könyvtár irányába. Itt már igazán nem lesz sok dolgod: csak törd ki a beszélgetés után a szobortól balra fekvő festményt, vedd fel a füzetlapot, és nyisd ki az üvegajtót a nálad lévő kör segítségével.

9. THE VAMPIRE CITADEL
a. Recover the last fragment of the Balance Emblem - Kain

Ugorj le az előtted heverő szűk folyosóra, majd a szörnyhad legyőzése után használd a szuper ugratót, és a szakadék túloldalán a teleportáló-rendszert. A központi teremből az egyik emblémádat felhasználva nyithatsz be egy zárt ajtón, majd az oszlopot megrongálva fel, az emeletre. Itt egy tűzgólemmel kerülsz szembe, majd miután eloltottad, keress kiutat a következő folyosóról. Az első bal kéz felé eső körkerítést ugord át, és vedd fel lentről a földgömb ereklyéjét. Üsd még ki az itt pózoló energiadarabot, majd mássz vissza a második emeletre a beszakadt oszlopnál, fuss végig újra a fenti folyosón, azzal a különbséggel, hogy most a végén található ajtónál is be tudsz menni (a földgömbnek köszönhetően). Használd az itt található portált, majd a rácson átszivárogva ess le a földszintre. Intézd el a megjelent gólemeket, utána keresd a megmászható falat az egyik szobában, majd az összetört portál jobb oldaláról emeld el a még épen maradt lila golyóbist. A vele szembeni ajtón szivárogj át, majd bal kéz felé fordulva az egyik szobában egy TK-rúnát láthatsz lebegni. Ha kiütötted, használd a körfolyosón lévő ugrásnagyobbítót, és menj vissza a portálhoz az itteni rácson keresztül.

Győzd le a két gólemet, majd a portállal szemben válaszd a bal oldali folyosót. A végén található kapuba helyezd az imént talált gömbödet; így beindítva máris használatba

veheted. A következő teremben is egy életre kelt gólem ellen kell harcolnod, majd utána a lenti részen, a rácsos ajtón átszivárogva ki kell ütni a kripta bal oldalán található repedéseket a falon. Mássz fel a barázdákon, és az előtted lévő folyosón egy újabb portálhoz, valamint gólemekhez érkezel. A legyőzésük után szemből vedd fel a könyvdarabot, majd használd a kaput. Ebben a teremben az utolsó emblémát is felveheted - ehhez azonban egy kis trükkre is szükséged lesz. Először is lődd ki a bal oldalt található szobor feletti spirált, majd helyezd be a már nálad lévő Balance-emblémát. Most jobb kéz felé fordulj, és tedd ugyanezt az itt található spirállal. Immáron eltakarta szemét a mozgásérzékelős szobor középről, így tiéd lehet az ereklye. Ezt a szemközti ajtónál felhasználva be is léphetsz az újabb arénába. A lenti részen található portállal visszajuthatsz arra a pályára, ahonnan idejöttél - úgyhogy használd is az ugratót, majd fuss el egészen a citadelláig. A teljes Balance Emblem immáron kiegészíthető, így belépést nyerhetsz ahhoz az időportálhoz, mely közelebb visz Razielhez. Előtte üsd ki a jelből az energia-szeletkét, majd használd a gomolygó kutat. Az időugrás után szaladj ki a citadella előterébe, és a szemközti ajtóknál található látképnél indulj Raziel után…

10. AVERNUS CATHEDRAL
a., Find the Heart of Darkness - Raziel

A szobor mögötti körfolyosóra lépve készítsd elő a víz elemű kardodat, hiszen ezzel nyitható az itt található ajtó. A barlangban négy gólem támad majd rád, melyek után egy-egy kocka válik láthatóvá a lépcsősor tetején. Ez azért lesz hasznos, mert így elérheted a kupolában lévő gömböt, amelyet a lenti állványra helyezve beindíthatod a portálszerkezetet. Vedd fel a TK-rúnát a folyosó végéről, majd szellemmé alakulva szivárogj át a rácson. A lenti arénában már vár a két kriptaszökevény, akiket jó modorra kell tanítanod. Visszaváltozni az egyikük kriptájában tudsz majd. Töltsd fel a sötétség elemű reaveredet, majd bal kéz felé elindulva aktiváld is a láthatatlanságodat (akciógomb lenyomva tart, majd felenged) az ajtó előtt. A bent található világító gömböt sötétséggel fertőzve már teljesítetted is első számú célodat, most már csak a második számút kéne megtalálni. Menj vissza a kriptába, és töltsd fel újra kardodat, ám most jobb kéz felé indulj el, és az első ajtó előtt válj láthatatlanná. A benti teremből az oldalt található résen jutsz ki, a vízesést pedig a víz jelű karddal fagyaszthatod be. Mássz fel az imináron létraként funkcionáló jégpáncélon, majd a képernyő előtere felé haladva ess le a zsákutca sarkában. Váltsd át a sötét gömböt világosra, amivel megtörted a központi homokóra körülötti erőteret. Mássz vissza a romokon, le a víznél a rácsokon át, végül ki a központi terembe a föld eleméért.

Használd új szerzeményedet a földön, majd a lebegő platformokat, hogy feljuss a galériára. Ezt viszonylag gyorsan kell megtenned, hiszen hamar eltűnnek a biztos támpontot jelentő kövecskék. A fenti részen a levegő segítségével juthatsz még feljebb egy szobába, ahol a két szobrot úgy forgasd, hogy először mindkettő levegő, majd utána pedig a tűz eleme legyen. Nyomd meg a két forgatás között a spirált a két szobor feletti területen, majd először balra oltsd el a tüzet a víz elemével, végül a jobbra feltáruló kamrában. Ess le az alattad lévő platformra, ahonnan bal kéz felé fordulva lebegj át egy egyelőre nem látható platformra. Az itt lévő két vázát is begyújtva már csak két feladat vár rád a teleport beindításához - ehhez ess le újra a földszintre, és hívd elő a lebegő négyzeteket újra. Mássz fel rajtuk, majd az innen jobbra található két meggyújtatlan mécseshez lebegj. Gyújtsd meg őket tűzzel, majd világot váltva lépj át a rácsokon. A portál előtt változz vissza emberi alakba, majd lépj vissza a katedrálisba. Szaladj a bejárat előtti körhöz, ahol a föld elemével egy lépcsőt varázsolhatsz bal kéz felé. Ezen felfutva, és bal irányba beugorva a galériára egy energiadarabot, valamint egy szent könyvet vehetsz magadhoz. Ess vissza a földre, és helyezd a bejárattal szembeni szoborcsoporthoz az imént megszerzett lapokat. Lépj be a portálba, majd fuss végig a föld alatti alagúton. Vedd fel a lebegő könyvdarabot a festmények tanulmányozása után, majd fuss végig a folyosón, egészen addig, míg egy nagy imaterembe nem érsz. Miután lepottyansz a verembe, egy régi ismerősbe botolhatsz - igaz, kicsit más formában, mint ahogy eddig ismerted. Turel ellen a következő technikával győzedelmeskedhetsz: nagyjából két támadással operál majd kedves barátunk, az egyik elől (a lila gömb) csak menekülni tudsz, ám a hangtámadáskor jól lődd ki azt a hangfalat, amelyből a hangok jönnek. Ebben a pillanatban rohanj oda a szörnyhöz, és püföld a fejét, amíg csak újra magához nem tér. Pár alkalom

után összeesik, és a tartópillért lebombázva juthatsz ki a verméből, és egyben a pályát jelentő alagútból.

11. AVERNUS CATHEDRAL
a. Prevent Raziel from raising Janos Audron - Kain

Rögtön egy átvezetőmozival indít a pálya - azt már tudjuk, hogy Kain, aki a sötétség szívét hordozza, de hogy ilyen kézzelfogható távolságba került, az több mint elég ahhoz, hogy Raziel vérszemet kapjon. De mi most Kain szemszögéből látjuk az eseményeket, úgyhogy vele kell felkészülnünk a mindent eldöntő harcra.

Az irányítást kézhez kapván kezdj el rögtön telekinetikus sugarakkal operálni Raziel ellen (ezt ő is előszeretettel fogja használni majd), és amint lehet, kombózd le olyan sokszor, amennyiszer csak lehet. Védd ki a támadásait - amint lendíti a kardját, próbálj elsuhanni onnan, hogy lecsaphass rá a megfelelő pillanatban.

b. Defeat Kain - Raziel

A kocka fordul - most azt kell irányítanod, akit idáig támadtál. Kain hiába papol a Sors kerekéről, a szabad akaratról és a választás lehetőségéről, a szív, mely benne dobog, most fontosabb mindennél. A harc nem lesz bonyolultabb, sem könnyebb, mint az előbb: elég, ha ugyan azt teszed, mint Kain esetében - a csapásait kijátszva akkor támadj rá, amikor már kijátszotta hármas kardkombinációját. A legyőzésével egy fura erő vesz rajtad erőt, melynek hatására kitéped Kain szívét, és a portálon keresztül elküldöd a másvilágra.

A szívvel természetesen Janos támaszthatod fel - ehhez már csak vissza kell menned az ajtón keresztül Vorador kastélyába, és megkeresned az uralkodót, valamint a kriptában fekvő Janos-t. Moebius azonban megelőzött, és rövid diskurzus után nem győzi megköszönni, hogy eltetted láb alól Kaint, és ezáltal mindent úgy alakítottál, ahogy az neki és az ő egyetlen Istenének megelégedésére szolgál.

12. VORADOR'S MANSION
a. Resurrect Janos - Raziel

A vámpírvadászok legyőzése után a jobb oldali falon egy repedést vélsz felfedezni. Zúzd be a sárga színezetű falat, majd vedd be a mögötte húzódó járatot. Törd be a második repedt falat is, és küzdj meg az újabb had vámpírvadásszal. A lépcső tetején ismerős látkép fogad: a vízköpők terme. Ess le az alattad lévő szintre, és a szemközti levegős szelep mellől vedd fel az itt található energiadarabot. A vízköpők alatti ajtót használva juss vissza a hallba, az útközben adódó kellemetlenségeket természetszerűleg intézd el. Az ajtótól jobb kéz felé egy könyvdarabot találsz, majd miután levadásztad a vámpírölőket is, célozd be telekinézissel a kissé megroggyant oszlopdarabot is. A lehulló darabok kiütik a fejed felett ívelő emelet egy darabját, így a szemközti megmászható falról könnyedén felugorhatsz rá. Törd be a bedeszkázott ajtót, majd a föld elemét használva lépj be a szemközti ajtón. A teremből nyíló oldalablakon keresztül egy TK-rúnát vehetsz fel az erkélyről, majd miután lekaratéztad a helyiségben megjelenő vámpírvadászokat, távozz az alsó szinten lévő ajtón keresztül.

A folyosórendszer a borospincébe vezet, ahonnan a lépcsőkön keresztül juthatsz az

épület tetejére. Ereszkedj le a bejárat elé, majd a törmelékek között lépj be a kastély főbejáratán. Egy telekinetikus energiabombával kináld meg a bejárattal szemközti szobrot, így egy energianyalábot üthetsz ki az itt található jelből, majd hagyd is el a házat arra, amerről jöttél. A kertben a kijá-

rathoz legközelebb lévő oszlopot bombázva hamar összeomlaszthatod azt, de az alatta rejtező jelnél hamar visszalebegtetheted magad a tetőre. A megdőlt oszlopnak köszönhetően csak két ugrás, és máris a kastély túlsó tetejének oldalába kerülhetsz. Az ablak előtt lődd le a megrongálódott szobrot, majd a romjait kihasználva mássz fel a rácsokhoz. Az alakváltást követően immáron probléma nélkül haladhatsz át az ablakon, majd juss le egészen a torony aljáig. Itt küzdj meg a három rád küldött szörnyeteggel, végül a következő terem aljában lévő hordók mögött válthatsz vissza az anyagi világba. A folyosó végi ajtót követően ugorj a vízbe - majd válts át a föld elemű kardodra. Ezáltal elég nehéz leszel, hogy a földön közlekedj, és ne kelljen úsznod majd. Egy lent található rács mögül felveheted Raziel tizedik, és egyben utolsó könyvdarabját is. Ehhez előtte szellemalakká kell válnod. Hogy visszaváltozz, mássz ki a medence aljában található létrán, majd a lila ködnél tedd meg ezt. Újból a vízbe süllyedve keresd meg a repedezett falú részt, amelyet betörve egy kétoszlopos csatornarészbe jutsz. Told az oszlopokat a fal melletti gombokra, és vedd fel jutalmadul a nyolcadik, és egyben utolsó TK-rúnádat is. Mássz ki a vízből, amit úgy érhetsz el, ha fegyvert váltasz, mert egyből lebegő üzemmódba vált át karaktered. A csatorna pedig a már jól ismert füvészkertbe vezet. Itt a kőoszlopról, valamint a róla elérhető köremlékműről ugorj a fenti ablakba, hogy kiegészíthesd energiád és felvehesd a játék utolsó extradarabját. Már csak annyi a teendőd, hogy lefutsz a kriptába, kinyitod az ajtót a reaver segítségével, és feltámasztod Janos-t.

b. Investigate the inner chamber below - Raziel

A párbeszéd és válaszkeresés már egy másik helyen fejeződik be - ám ez a kalandod csak most kezdődik! Fuss le a lépcsőn a frissen szerzett érméddel, majd a rácsozott ajtó előtt válts át a szellemvilágba. A további lépcsők aljában lévő szörnyet elintézve egy folyosón futhatsz tovább, ahol visszaváltoztathatod magad a való világba. Keresd a citadellát, mert az aljában lévő aulában használhatod a Janos által szerzett ereklyét. Bátran vesd magad a lépcsők alján lévő medencébe, előtte azonban csatold fel a földi reavered. A víz alatti repedt sziklán áthámozva magad egy megmászható fallal szembesülsz, melynek a tetején egy újabb felderítetlen folyosó vár. A végeláthatatlan út végén az ajtó egy jól ismert hanghoz, egészen pontosan a teremtőhöz vezetnek visszsza. Mivel az utolsó megszerezhető elemet értelemszerűen foggal, körömmel, sőt csápal védi, így kis furfangosságot kell bevetned ellene.

Először is üss rá a csápjaira, majd mássz fel a fal segítségével, és a sötétség erejét felhasználva csapj oda a megfelelő póznának. Most megint ess vissza hozzá (mivel visszatette zöld nyúlványait a megszerzendő matériára), és csapj rá egyet újra, hogy ezúttal a világosság elemét felhasználva lejjebb küldd egy emelettel. Mássz le a kinyílt járaton és falakon, hogy újból megpaskolhasd azt az édi-bédi csápját. Ezek után lépcsőzz fel a leomlott részhez, és a földelemet használva ugorj át a két megjelent platformon, majd mássz fel az elemek tartóoszlopához. Balra a tűz, jobbra pedig a víz elemét használd, hogy egy újabb szinttel lejjebb ereszkedjen az elérni kívánt cél - ezért neked is lentebb kell menned újbóli csapást mérned a teremtődre (ehhez a földelemet kell használnod, hogy lemerülj a vízfelszín alá). A feljutás nem lesz egyszerű: először is ússz fel az egyetlen megmászható sziklához, majd innen fagyaszd le a vízesést, bal kéz felé lebegj a megmászható falrészhez. A földelemet itt a kúpba szúrva a már ismerős platformok jelennek meg, amelyek feljuttatnak a fenti matériákhoz. A balszélső levegő és a jobb föld megnyomása után már csak egy végső fejesre kell felkészülnöd, és lemerülnöd a víz alá, hogy Arieltől átvehesd a spirituális reavert. A már ismert módon mássz ki: kőszikláról vízeséshez lebegés, víz befagyasztása, felmászás, lépcsőhöz átlibegés, földelemmel platformok hívása, átugrálás, ajtón ki. A folyosó utáni tárnából a citadella aljába érkezel, ezután pedig egészen a pálya legelejéig kell bandukolnod. Lépj át szellemalakban a rácson, majd fuss fel a lépcsőn egészen a kőomlásig. Az oldalt megmászható fal segítségével juthatsz tovább, majd a legfelső terem közepén válthatsz vissza emberi alakba.

Janos-t mintha kicsit megszállta volna a kisördög - főleg, miután a szent oszlopok megsemmisülni látszanak. A helyzet nem hagy más választást, mint cselekednivalót: fel kell vegyed a harcot Janos-szal, illetve a benne bujkáló ördögi erőkkel. A főellenfélharc nem lesz túlságosan bonyolult - mindösszesen arra vigyázz, hogy ne kerülj túl közel hozzá, mert akkor egy forgószél támadással pikkpakk elintéz. A megoldás: kivárás. Az ellenfeled ugyanis néha elementális (és nem a saját) erőket képez maga körül, hogy lecsapjon rád. Egy jó pillanatban történő félreugrás már fél siker - ekkor ugyanis rövid időre védtelen marad Janos. Ezt a pillanatot kihasználva kell lecsapnod rá, és addig ütnöd, amíg csak hagyja magát. Pár ilyen alkalom, és felszúrhatod őt kardodra. Ha esetleg fogytán lenne az energiád, néha kapsz pár beáldozható szolgát - őket egy kardcsapásra intézd el, és gyűjtsd be lelküket táplálékként.

13. AVERNUS CATACOMBS
a. Escape the demon realm - Kain

Furcsa fintora a sorsnak, hogy Raziel tétlensége miatt kerül vissza és vissza mesterhez - most például a Janos-ba bújt ördög hagyta helyben, de rendesen. Ám az igazi meglepetés Kain magához térése egy ismeretlen dimenzióban. A szív nélkül is szívós vámpírt úgy látszik, nem lehet megállítani - egy túlvilági dimenzióban lebegve kell kiszabadulnia a démonvilágból, és visszatérni az élők közé. Ehhez kaszabold le a démonokat, majd használd a megjelenő portált. Az arénából a megmászható falon keresztül juthatsz ki, míg Mortanius terméből egy energiatallért vehetsz magadhoz. Az ajtó mögötti folyosón egy könyvdarabot is találhatsz még - azonban ez ne akadályozzon meg abban, hogy végigfuss az ott található portálig. A terem végében lévő denevéremlémánál távozhatsz a teremből.

b. Investigate the Spirit Forge - Kain

A programozók furfangja, hogy a következő két küldetés szinte pillanatok alatt letudható: a körteremben vedd fel a sarokban forgó TK rúnát, majd a lépcsőt használva fuss le a citadella bejáratáig. Az itt található lejáró pedig már egyenesen a következő pályára vezet.

14. AVERNUS CATHEDRAL - Kain

A lenti részről eltűnő víznek köszönhetően Kain is átmászhat a lenti alagúton, és végigfuthat az utána következő folyosón, amely az utolsó könyvdarabot, és a főellenféllhez vezető ajtót rejti magában. Nagy levegő, majd nyomd le a folyosó végi ajtókilincset.

15. THE VAMPIRE CITADEL - Kain

Magát a főellenfelet a játékban idáig jutva már nem lesz nehéz legyőznöd, mindössze a következőkre ügyelj: a hadonászó csápját kerüld el, és csak akkor közelíts hozzá, ha megpihen egy pillanatra. Ez azért kell, mert az egyedül érzékeny szemet csak abban az esetben támadhatod, ha a csápjánál szerzett sérülésével eltünteted a védőréteget ellenfeled szeme elöl. Ez a pár má-

sodpercnyi időtartam alatt lesz lehetőséged arra, hogy kombókkal ütlegeld ellenfeled, aki utána még több csáppal viszonozza kedvességed. A tüzes villámgömböket szóró pillantásait próbáld kikerülni, mert gyógyítási lehetőséged nem lesz a küzdelem alatt. A játék végigvitelekor a szokásos befejezőmozi fogad - ám a java már az előtte történt párbeszédekből kiderült. A monológ után pedig elkönyvelheted: ezt a játékot is végigjátszottad…

A fentiekben közölt megoldás az összes felszedhető extrát tartalmazta, így a főmenüből nyíló valamennyi bónuszgaléria képe elérhető a kedves játékos számára.

Bagó Péter

THE SIMPSONS: HIT & RUN

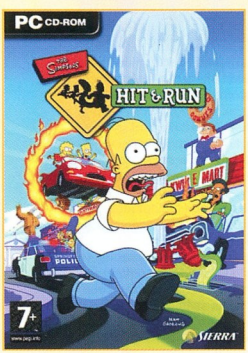
Titokzatos, sötét erők munkálkodnak Springfieldben. Az általában vidám, gondtalan lakókat furcsa események billentik ki hétköznapi rutinjukból. Miniatűr kémkamerák és gyanús fekete furgonok jelennek meg mindenfelé, a lakók már a mellékhelyiséget sem tudják nyugodtan meglátogatni. Homert nehéz megijeszteni, a napi három fontos teendője - evés, alvás, tv-nézés - mellett nem is igazán marad ideje bármin eltöprengeni. A Simpson-család mégis belekeveredik az eseményekbe, hogy az eddigi legjobb Simpson-játék során amolyan GTA- módra a furcsa események végére járjanak.

- **CD Link:**

- **Fejlesztő:** Radical Entertainment
- **Kiadó:** Vivendi

- **Megjelenés:** 2003-November-21
- **Kategória:** Akció

- **Honlap:** http://www.thesimpsons-hitandrun.com/



Homer elindul a sörért...

Az új Simpson-játék nagyon hasonlít a GTA3-ra és a Vice City-re, akik az említett programokat ismerik, itt sem fognak eltévedni. A játék hét epizódra (pályára) van felosztva, melyek során öt karakter - Homer, Bart, Lisa, Marge, és Apu - segítségével kell a furcsa összeesküvést lelepleznünk. A menü magáért beszél, egyedül az egér használatát nem ajánlanám, a konzolos verzió pc-re portolása közben a fejlesztők figyelme valahogy elsiklott a dolog felett. Ezen kívül semmi panaszunk sem lehet a játékra, a grafika, az elképesztően jó hangok, zenék, és főleg a szövegek, beszólások megalapozzák a hangulatot.

A játékot elindítva máris az események közepébe csöppenünk, Homerral bepattanunk a családi kocsiba, és indul a móka. A GTA-hoz hasonlóan minden autót ellophatunk; ha például éppen egy küldetést teljesítünk, és a kocsi felrobban alattunk, máris bepattanhatunk bármelyik közeledő járgányba. Alapesetben a W-S-A-D billentyűkkel irányíthatjuk a karaktereinket, vagy a járműveinket. Az egér bal gombjával tudunk beszállni a járművekbe, a jobb gombot megnyomva a karakterünk csúnya rugdosódásba kezd. A SPACE lenyomásával ugrani tudunk, ha ugrás közben a SPACE-t még egyszer lenyomjuk, akkor a karakterünk egy speciális mozdulattal még távolabbra, magasabbra ugrik. Mindent tárgynak, lámpaoszlopnak, telefonfülkének, kólás ládának érdemes nekiütközni, mindenért pénzt kapunk. A pénzből járműveket és ruhákat vásárolhatunk. A játék nem annyira véres, mint a GTA, ha bárkit megrúgunk vagy elütünk egy idő után újra fel fog kelni. Ennek ellenére az úgy nevezett HIT&RUN mérő (melyet a jobb alsó sarokban találunk) minden illegális cselekedetünket számolja, és egy idő után a rendőrség a nyomunkba ered. Ha családi kocsival közlekedünk, akkor gyorsan szálljunk ki a kocsiból, majd vissza, így gyorsan le tudjuk rázni a zsarukat. Ha nem saját kocsival vagyunk, akkor meneküljünk, egész könnyen le lehet rázni a rendőröket. Ha mégis elkapnak, megússzuk egy kisebb büntetéssel, de ugyanott folytathatjuk a játékot - és akár az aktuális küldetést - ahol éppen elkaptak. Ha a járgányunk felrobban a sok ütközéstől, a karakterünk automatikusan kipattan, így megússzuk a detonációt. Talán egy kicsit könnyűnek tűnhet ezek után a játék, pedig erről szó sincs. Bár aránylag gyorsan végig lehet futni a játékon, de ha száz százalékosan akarjuk a pályákat teljesíteni, az sok időbe fog telni. Az alapküldetések sorban követik egymást, eléggé lineárisan.

A küldetések hatféle feladatból állnak össze: üldözés, menekülés, követés, verseny, „ütközés" és gyűjtögetés. Néhány küldetés ezek kombinációja is lehet. Alapvetően a zöld nyilakat kell követni, de érdemes megismerni a várost, sokszor egy-egy ugrató, „rövidebb út" segítségével tudjuk legkönnyebben legyőzni az ellenfeleinket. A legfontosabb, hogy a küldetéseket ép kocsival kezdjük el, tehát vagy szerezni kell egy új autót, vagy fel kell venni a városban szétszórt villáskulcsokat. Ha követnünk kell valakit, egy zöld mérő jelzi, hogy még elég közel vagyunk-e hozzá. Ha szét kell törnünk egy járművet, akkor egy piros jelző mutatja a törés mértékét. Minden pályán találunk egy bónuszküldetést, ezeket a pálya teljesítése során bármikor meg lehet csinálni. Érdemes teljesíteni őket, egy-egy járgány lesz a jutalmunk.

Első szint: A kanapétól a konspirációig

1. A kóla csíny (The Cola Caper)
El kell mennünk a Kwik-E-Martba jégkrémért és kólákért. Ez csak egy gyakorló küldetés, ha már átjutottunk rajta, hiába keressük, a küldetésválasztóban nem találjuk meg.

2. Egy nehéz nap kezdete (S-M-R-T)
Miután Marge-dzsal beszéltünk, Skinner igazgató előtt kell odaérnünk az iskolába, Lisának kell elvinnünk a tudományos bemutatójához szükséges cuccokat.

3. Homer, a piti tolvaj esete (Petty Theft Homer)
Össze kell gyűjteni Flanders „elveszett" tárgyait, mielőtt megérkezik a rendőrség.

4. Hivatali patkányság (Office Spaced)
Beszélni kell Lenny-vel, meg kell venni a „Plow King"-et Barney-tól, majd Smithers kocsiját kell leamortizálnunk, mielőtt odaérne az erőműhöz.

5. A semmit sem látó nagy testvér (Blind Big Brother)
Be kell mennünk az erőműbe, azaz a munkahelyünkre. Itt az összes biztosítékot meg kell semmisíteni.

6. Irén virágai (Flowers by Irene)
Miután hazamentünk, nézzünk körül a fekete furgon környékén, majd amikor meglódul, kövessük.

7. Bonestorm vihar (Bonestorm storm)
A zöldségesnél beszéljünk Marge-dzsal, majd kövessük a Bonestorm játékokat szállító teherautót, és ütközzünk neki, hogy leessenek a játékok. A leesett játékokat gyűjtsük össze.

8. Gyorsabb a dagadtnál (The Fat and Furious)
Menjünk az erőműhöz, beszéljünk Carllal. Ez után versenyeznünk kell Mr. Smithers-szel, hogy gyorsabban odaérjünk Mr. Burns kastélyához, mint ő.

9. Az öreg kalyiba (This Old Shanty) - Bónusz
Beszéljünk Cletus-szal, segítsünk neki összegyűjteni a locsoláshoz szükséges cső darabjait. Ha megvannak,

el kell mennünk a paradicsom-ültetvényhez, ahol gyűjtsük össze a paradicsomokat. Amikor mind megvan, irány Cletus.

Második szint: A Bonestorm nyomában

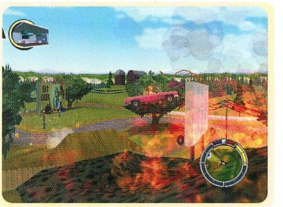
1. Indul a hajsza (Detention Deficit Disorder)
Beszéljünk Milhouse-szal, majd érjünk Skinnernél gyorsabban a Try-N-Save-hez.
2. Egy nagy rakás vétség fegyvere (Mass Weapons of Delinquency)
Menjünk Herman harci antikvitások boltjához, ott beszéljünk Kearney-vel. Össze kell gyűjtenünk néhány illegális tűzijátékot. Ehhez el kell menni Moe-hoz, ott beszélni kell Ottóval, majd a kocsmában Moe-val. Keressük meg a városházánál Snake-et. A kapitányság előtt beszéljünk Ralph-fal, majd rázzuk le rendőröket.
3. A verseny folytatódik (Vox Nerduli)
Beszéljünk a képregényboltos fickóval, majd győzzük le az unszimpatikus csávót a versenyben.
4. A „Bart-Frink"-szövetség (Bart-N-Frink)
Menjünk a stadionhoz, ahol Frink professzorral kell beszélnünk. Kövessük a pizzás furgont, majd versenyben nyomjuk le Snake-et.
5. Többet ésszel, mint a sertéssel... (Better than Beef)
Menjünk a Krusty Burgerhez, és beszéljünk Cletus-szal. Segítsünk neki összeszedni a vérmókusokat majd meneküljünk el a dühös Apu elől.
6. Kétszer kettő gyakran majom (Monkey See Monkey D'oh)
Irány a stadion, keressük meg Frinket. Menjünk el Dr. Nickhez, akit a Screaming Monkey Research Center, azaz az Üvöltő majmok kutatóintézet mellett találunk meg. Kapjuk el az összes majmot, de előtte ehhez meg kell szereznünk Homer Plow Kingjét. Jó apa módjára 200-ért el is adja nekünk. Amikor megvan az összes majom, irány vissza Dr. Nickhez.
7. Mobiltalanítás (Cell-outs)
Beszéljünk Frink professzorral, majd zúzzuk le a mobilos kocsikat.
8. V, mint vér /Dial B for Blood/ - Bónusz
Menjünk a „Népszerűtlen háborúk veteránjai"-épülethez. Beszéljünk a nagyival, ezután össze kell szednünk némi vért. Ehhez a véradó központhoz, Moe-hoz, a Krusty Burgerhez kell elmennünk.

Harmadik szint: Mondd testvér, merre visz utad?

1. A bajnoknő (Nerd Race Queen)
Beszéljünk a képregényboltos fickóval, majd győzzük le az unszimpatikus fickót egy kellemes kis versenyben. Szinte biztosan nem megy majd elsőre, ki kell ismerni a rövidebb utakat, szerencsére minden küldetést akárhányszor újra lehet kezdeni. Ha megvan a képregény, vigyük vissza a fickót a boltjához.
2. Nyomtalanul... (Clueless)
Milhouse-szal kell beszélnünk, majd menjünk egy kört az épület körül. Újra beszéljünk Milhouse-szal, de sehol sem találjuk Bartot, mindenhol (Planet Hype, Springfield tábla) újra Milhouse-szal futunk össze.
3. A vérmókusok máglyája (Bonfire of the Manatees)
Irány a Krusty Burger, ahol Apu-val kell beszélni. Segítsünk neki összegyűjteni a vérmókusokat. Mindenképpen a már megismert rövidebb utakat használjuk.
4. A kagyló hadművelet (Operation Hellfish)
Az akció teljesítéséhez szükségünk lesz egy iskolabuszra. Menjünk a Krusty Kamphez (nem messze a lezárt hídtól található), és beszéljünk Ottóval. Ha megvettük a buszt, irány az obszervatórium, ott szedjük fel Bart szerencsehozó sapkáját, majd kezdődik a pusztítás. A három fekete luxuskocsit kell egymás után leamortizálni.
5. A beépített ügynök esete (Slithery Sleuthing)
Beszéljünk a Wiggum rendőrrel a Burns Casinónál. Ezután két helyen is megvásárolhatjuk a beépüléshez szükséges göncöt, vagy az Android's Dungeon, vagy az obszervatórium legyen a célállomás. 250-et kell lepengetni a ruháért. Menjünk vissza a kaszinóhoz, és menjük a radaron jelzett kék körhöz. Öltözzük Snake-et, össze kell szednünk mindhárom tárgyat, amit az öltözés közben elveszít. Amint megvan mind, gyorsan forduljunk vissza, irány a kaszinó, és Wiggum végre segít nekünk Bartot megtalálni.
6. A cserehal (Fishy Deals)
Menjük a Chum 'N' Stuff-hoz, és beszéljünk McCallister kapitánnyal. Válasszunk egy jó gyors járgányt, majd gyűjtsük össze a kapitány halait. Ezután menjünk vissza hozzá.
7. Az öreg kalóz és a tenger (The Old Pirate and the Sea)
Beszéljünk a kapitánnyal, majd zúzzuk le a fekete limuzint. Talán a Mr. Plow a legmegfelelőbb jármű a feladatra. Menjünk vissza, beszéljünk a kapitánnyal, majd szerezzünk egy gyors járgányt. Menjünk a kikötő baloldali végébe, jobbra egy nagy hajót találunk, GLOBEX-felirattal. A rámpáról pont oda tudunk ugratni, persze egy kis lendületet kell venni előtte. A jelzést követve könnyen megtaláljuk Bartot.
8. Igaz-gató (Princi-Pal) - Bónusz
Menjünk Wall 'E' Weasel parkolójához, majd menünk balra. A radaron egy kék kör jelzi Skinnert, keressük meg. Segítsünk neki összegyűjteni a személyes tárgyait.

Negyedik szint: Egy este Marge-dzsal

1. Egy marék fánkért (For a Few Donuts More)
A házban beszéljünk Barttal. Amint beszállunk a kocsiba, elhalad előttünk Wiggum rendőr. Kövessük a Lard Lad's Donuts-hoz. Beszéljünk vele, hogy segítsen, kér egy kis szívességet: gyűjtsük össze a fánkjait. Ha megvan a tíz fánk, menjünk vissza a Lard Lad'-be és beszéljünk újra Wiggum-mal.
2. A rajtaütés (Redneck Roundup)
Menjünk Cletus kunyhójához, beszéljünk vele. Ezután kövessük, és szedjünk fel minden tárgyat, ami leesik a teheroutójáról. Nem lesz könnyű, mindenképpen egy gyors kocsit válasszunk a küldetéshez.
3. A ketchup logika (Ketchup Logic)
A Kwik-E-Mart melletti benzinkútnál beszéljünk Cletus-szal. Menjünk be a Kwik-E-Martba, és vegyük meg Margenak a fegyencöltözéket (300 pénzünk bánja). Ha megvan, menjünk ki, és pattanjunk be Cletus teherautójába. Gyűjtsük össze a ketchup csomagokat, majd dobjuk ki Cletus-t a kunyhójánál. Egy fekete kocsi követ minket, rázzuk le szépen. Menjünk be Cletus viskójába, hogy befejezzük a küldetést.
4. A majdnem holtak visszatérése (Return of the Nearly-Dead)
Beszéljünk Hans Holemannal a temetőnél. Nagyi valami fontos infóval szolgálhat, de hamarabb oda kell érnünk hozzá Wiggum rendőrnél.
5. A farkasok elrabolták a tablettáim (Wolves Stole My Pills)
Beszéljünk az öreg csonttal. Szerezzünk egy járművet, majd irány az iskola. Beszéljünk Nelsonnal, majd menjünk vissza az iskola elé, és vegyük üldözőbe a fekete kocsit. Szedjük fel a gyógyszereket, amelyek kiesnek a kocsiból. Induljunk vissza az idősek otthonához, az iskolától egy fekete kocsi üldözőbe vesz, rázzuk le. Vigyük a gyógyszereket az öreghez, aki közben eladult, vegyünk koffein tablettákat a Kwik-E-Martban, ezekkel fel tudjuk ébreszteni.
6. A kólák háborúja (The Cola Wars)
Menjünk haza, beszéljünk Barttal. Bart szobájában vegyük meg a rendőröltözéket, a tükörbe nézve megkezdődik a küldetés. Össze kell szedjük a kólás dobozokat, mindezt gyalogosan. (Alapesetben a bal shift a futás.) A kólákat követve egészen a Kwik-E-Martig eljutunk, a duffos teherautó tetejéről tudunk felugrani a tetőre. A benzinkútnál a hirdetőtábláról tudunk felugrani a tetőre, a Lard Lad's Donutnál az épület mö-



Versenyek

A 100%-os végigjátszáshoz meg kell nyernünk az összes illegális versenyt, azaz szintenként négyet. Itt egy lista, hogy hol találjuk meg a versenyeket indító embereket. Egyszerű megtalálni őket, a fejük felett két zászló jelzi, hogy speciális karakterek.

Első szint:
1. Milhouse: a „vidéki" rész környékén mászkál.
2. Nelson: a város "gazdag" részénél, a benzinkútnál található.
3. Ralph: a templom előtt ácsorog.
4. Louie: az iskola előtt keressük.

Második szint:
1. Milhouse: a belvárosban császkál.
2. Nelson: a Krusty Burger környékén érdemes megkeresni.
3. Ralph: a városházánál tanyázik.
4. Louie: a kocsimosó környékén keressük.

Harmadik szint:
1. Milhouse: a kikötő környékén mozog.
2. Nelson: a benzinkútnál található.
3. Ralph: a Duff sörfőzdével szemben pihenget.
4. Louie: a Ya Olde Off-Ramp kocsmánál nézzük.

Negyedik szint:
1. Milhouse: a Burns villánál kódorog.
2. Nelson: Chester aranyházával szemben álmélkodik.
3. Ralph: a temetőtől jobbra találjuk.
4. Louie: az iskola előtt ácsingózik.

Ötödik szint:
1. Milhouse: a kocsimosó környékén, Moe kocsmájánál andalog.
2. Nelson: a tűzoltókocsis rámpánál mocorog.
3. Ralph: a bíróság lépcsői koptatja.
4. Louie: a belvárosban, a Krusty Burger környékén találjuk.

Hatodik szint:
1. Milhouse: a Burns Casino mögött keressük.
2. Nelson: az azték színházat vegyük célba.
3. Ralph: az obszervatóriumnál fürkészi az eget.
4. Louie: a Kamp Krusty-nál táborozik.

Hetedik szint:
1. A Kwik-E-Mart környékén találjuk meg az agyatlan zombi komát.
2. A templom romjainál kell megkeresnünk a nőstény zombit.
3. A suli előtt keressük meg a zombit.
4. Beszéljünk Loiue-val az erőműnél.

gött találjuk meg a tetőre vezető utat. Onnan ugorjunk le, és a parkolóban szedjük össze a maradékot.

7. Úr a zűrből (From Outer Space)
Beszéljünk Apuval a Kwik-E-Martban. Szerezzünk egy masszív, de mégis gyors járgányt, és indítsuk meg a támadásunk a Buzz kólás teherautók ellen. Mind a három teherautó leamortizálására két-két perc jut, nem lesz nagyon nehéz. Ha megvagyunk, irány haza, ütközben Wiggum ránk tapad, rázzuk le.

8. Tengerparti szerelem... (Beached Love) - Bónusz
Beszéljünk a képregényboltos fickóval a temetőnél. Egy gyors kocsival irány az iskola, ahol gyűjtsük össze az ajándékokat. Amint megvannak, irány vissza a képregényboltos fazonhoz.

Ötödik szint: Apu törleszt

1. A terhelő koffein (Incriminating Coffeine)
Szálljunk be a járművünkbe. Kövessük a kólás teherautót, szedjük össze a lepotyogó cuccokat.

2. A bűvös nyolcas (... and Baby Makes 8)
Beszéljünk Louie-val a maffiózók rejtekhelyénél, amely Moe kocsmájától nem messze található. Ezután el kell jutni a kórházig úgy, hogy közben le kell ráznunk a maffiózók limuzinjait.

3. A nyolc az túl sok (Eight is Too Much)
Dr. Hibberttel kell beszélünk a kórháznál. Homer jó férj módjára eladja nekünk kocsiját (500 pezeta) a kórház parkolójában.
A parkolóból kihajtva üldözzük a piros Shelbyville teherautót, és szedjük össze az - ütközések miatt - lepotyogó pelenkákat. Amikor megvan az összes, menjünk vissza Hibbert dokihoz.

4. Ez a kismalac (This Little Piggy)
Irány a Krusty Burger, itt beszéljünk Krusty-val. Menjünk Moe-hoz, és 425 pénzért vásároljunk álcaöltözetet. Menjünk vissza a Krusty Burgerbe, nézzük meg magunkat az üvegben. Ekkor indul a küldetés. A fánkok mentén eljutunk a rendőrségig, onnan kövessük Wiggumot, így eljutunk a DMV-ig.

5. Sose melengess kígyót (Never Trust a Snake)
Beszéljünk Snake-kel a DMV-nél. Szerezzünk egy gyors járművet, és induljunk el a szemeteskocsi után, menjünk utána, és szedegessük fel a lepotyogó dolgokat. Miután megvan az utolsó, szedjük össze a városban a szemetet. Nem lesz egyszerű, de nem akarom elrontani a szórakozást azzal, hogy lépésről-lépésre leírom a megoldást. Annyit azért ajánlanék, hogy a megfelelő pillanatban nyergeljünk át egy kisebb kocsira. Menjünk vissza a DMV-hez, beszéljünk Snake-kel.

6. Gyors zseton (Kwik cash)
Miután beszéltünk Snake-kel, induljunk el az autópálya felé, rázzuk le Wiggumot, majd irány a Googoplex. Ajánlatos egy erősebb kocsit beszerezni, mert egy páncélozott kocsit kell lezúznunk. A legjobb, ha nem az ütközésekkel gyengítjük, hanem nekitoljuk különböző épületeknek. Irány vissza Snakehez, Wiggumot rázzuk le menet közben.

7. A kíváncsi kurátor (Curious Curator)
Bartot a maffia rejtekhelyétől nem messze találjuk meg, beszéljünk vele. Oda kell érnünk a múzeumhoz, mielőtt a kurátor lelép. Mikor odaérünk, üldözzük a kurátort, és zúzzuk le a kocsiját. Ezután menjünk vissza a múzeumhoz.

8. Frinky a kis perverz (Kinky Frinky) - Bónusz
Beszéljünk Frink professzorral a Java Server Café bejárata előtt. Frink kedvéért egy speckó járművet kell lezúznunk, miután megvan, menjünk vissza a kávézóhoz, és beszéljünk Frink-kel.

Hatodik szint: Kapcsoljunk lézer sebességre

1. Irány Lu (Going to the Lu')
Beszéljünk Apuval az Android's Dungeonnél. Beszéljünk Ottóval, majd a kocsijával irány a kaszinó. Szedjük fel az összes gyereket, majd menjünk a dokk végében a stúdióhoz.

2. Le a bohóccal! (Getting Down with the Clown)
Beszéljünk Barney-val a stúdiónál. Pattanjunk kocsiba, és kövessük a promóciós kamiont. Ez elvezet a hegyekbe, eljutunk Krusty limuzinjához. Amint hozzáérünk, megindul a verseny, minden rövidítést használjunk ki. Irány vissza a kikötőbe.

3. Az orvosi köpeny csíny (Lab Coat Caper)
Beszéljünk Krusty-val, pattanjunk gyors járműbe, és kövessük Frink professzort. Így eljutunk az obszervatóriumba.

4. Egy sör nekem, egy sör neked (Duff for Me, Duff for You)
Az obszervatóriumnál beszéljünk Frinkkel, majd egy gyors járgánnyal irány a Duff sörfőzde. Ott pont elindul egy teherautó, ütközzünk neki, és a lepotyogó dolgokat szedjük össze. A hat lézerfegyvert gyorsan kell összeszedni, és irány vissza a sörfőzdébe. Ott még egy lézerfegyvert kell megtalálni.

5. A totális marharépa (Full Metal Jackass)
Irány a Tuffy Shop (közel a kikötőhöz) ahol Skinnerrel kell beszélni. Szerezzünk egy erős, gyors autót, és zúzzuk le Skinner kocsiját.

6. Ölésre beállítva (Set to Kill)
Beszéljünk Krusty-val a KruStylus Studiosnál. Ezután Kearney-vel kell beszélnünk, aki 600 pezóért eladja a Globex Super Villain Cart (Globex szupergonosz autója). Ha megvan a járgány, indul a küldetés. Nem lesz könnyű, az összes lézert el kell pusztítani, és ha nem vigyázunk, a rendőrök is a nyomunkba erednek. Amint megvan az összes lézer, irány vissza a sörfőzdéhez, de nagyon iparkodnunk kell, mindössze 50 másodpercünk lesz a feladatra.

7. Kang és Kodos viszavág (Kodos Strike Back)
Irány a Krusty Burger, ahol Homerral kell beszélnünk. A fekete kocsit megelőzve kell el-

jussunk a sörfőzdébe. Nagyon nehéz menet lesz, a legegyszerűbb az, ha nem követjük, hanem az első lehetőségnél balra kanyarodunk, és a hegyek felé indulunk el. Ezen az úton ha tövig nyomjuk a gázt és nem hibázunk, gyorsabban odaérünk a célhoz, mint az ellenfél. Amint odaérünk, irány a parkoló.

8. Disznófejés (Milking the Pigs) - Bónusz

Irány a benzinkút, ahol a frissen szabadult Snake kér tőlünk egy kis segítséget. Le kell zúznunk Wiggum kocsiját, ehhez egy közepesen gyors, masszív járművet válasszunk. Amint ezzel megvagyunk, gyűjtsük össze a kocsiból kiesett dolgokat, menjünk vissza Snake-hez, aki újabb feladatot ad. Egy tejes kocsit kell leamortizálni, ami nem okozhat túl nagy gondot. Ha megvagyunk, menjünk vissza Snake-hez a jutalomért.

Hetedik szint: Rémálom az örökzöld terrorban

1. A rideg motor esete (Rigor Motors)

Beszéljünk Lisával a Simpson-házban. A lehető leggyorsabb járművet használjuk, nagyon gyorsnak kell lennünk. Először Flanders-éknél kell begyűjtsük az elsősegély dobozt. Innen irány Cletus, a temetőn keresztül vágjunk át. Onnan - miután összeszedtük, amit kell - irány Moe háza. Amint megvan a láncfűrész, irány haza.

2. Vizsgálódás (Long Black Probes)

Az iskola játszóterénél beszéljünk a képregényboltos fickóval. A temetőbe kell mennünk, ott 500 petákért vásároljuk meg a Zombie Cart (Zombiautót). Amint megvan a kocsi, menjünk vissza játszótérhez, ahonnan egy fekete autót kell követnünk. Nehezen tudnánk követni egy sima autóval, de a Zombie Car nagy segítség a feladat megoldásához. A kocsi az erőmű felé tart, használjuk ki az összes rövidítést. Az erőműnél menjünk a parkolóba.

3. Miniatürizált védelem (Pocket Protector)

Az erőműnél beszéljünk Frinkkel. A járművébe pattanva kell összegyűjtenünk a nukleáris hulladékot. Óvatosan kell vezetnünk, mert már kisebb ütközésre is elhagyjuk az addig összeszedett tartályokat. Ha megvan mind, irány az iskola. Guruljunk a keresőfénybe.

4. Keresd Monty-t (There's Something About Monty)

Az iskolánál beszéljünk Lisával. Szerezzünk egy gyors járgányt, és irány Mr. Burns, akit az erőműben, azon belül az irodájában találunk. A Kwik-E-Martnál hozzánk csapódik egy fekete autó, rázzuk le. A parkolóban pattanjunk ki a kocsiból, és kövessük a nyilakat, szépen ugráljunk fel az épület tetejéig, ahol megtaláljuk Mr. Burns irodáját.

5. A földönkívüli „élve"-boncolása I (Alien Auto „Topsy" Part I)

Beszéljünk Mr. Burns-szel. Nem lesz könnyű, a biztonsági intézkedéseket úgy tudjuk kijátszani, ha a kék vonal mentén ugrálunk.

A Burns-től kapott térképpel induljunk el, hogy begyűjtsük a nukleáris hulladékot. Gyors járgányt válasszunk a feladathoz, először az iskolához kell mennünk. Guruljunk be a keresőfénybe.

6. A földönkívüli „élve" boncolása II (Alien Auto „Topsy" Part II)

A játszótéren beszéljünk Snakekel. Menjünk az erőműhöz, a Kwik-E-Mart-nál szokás szerint a nyomunkba ered egy fekete autó, melyet le kell ráznunk. Mivel Snake kocsija nem túl strapabíró, minden utunkba eső villáskulcsot érdemes összeszedni. Az erőműben vegyük fel a hordót, és irány az iskola. Itt a már szokásosnak mondható eljárás következik.

7. A földönkívüli „élve" boncolása III (Alien Auto „Topsy" Part III)

Beszéljünk Nagyival a játszótéren. Nagyi feltuningolta a II. világháborús dzsipjét, ennek nagy használt vesszük az utolsó küldetés során. Irány az erőmű, ahol fel kell vennünk a hordót.

Ez nem lesz egyszerű, fekete autók üldöznek majd, tényleg izzasztóra sikerült az utolsó feladat. Amikor megvan a hordó, irány az iskola. Ha sikerült a küldetés, megtekinthetjük a lezáró filmecskét.

8. Csikorgó kerekek (Flaming Tires) - Bónusz

A Kwik-E-Mart előtt találjuk meg Smithers-t, beszélnünk kell vele. Segítsünk neki összegyűjteni az elszórt tárgyakat, mindenképpen nagyon gyors kocsit válasszunk a feladathoz. Ha minden megvan, menjünk vissza Smithers-hez.

A történet végigjátszásához ezeket a küldetéseket kell teljesítenünk. Ahhoz azonban, hogy a szinteket 100%-osra teljesítsük, még elég sok feladatot meg kell oldanunk. Ezt megtehetjük a játék végigjátszása során is, de akkor is, amikor már végigvittük az összes pályát. A menüből a pályaválasztóval be tudjuk tölteni az összes szintet, és az egyes szintek utolsó küldetését betöltve elindulhatunk, hogy pótoljuk a kimaradt dolgokat. Minden illegális versenyt meg kell nyernünk, a humoros jeleneteket (gag-eket) meg kell találnunk, összse kell gyűjtenünk a kártyákat, és meg kell semmisítenünk az összes megfigyelőkamerát. Ezen kívül minden pályán meg kell vásárolnunk mind a hat járművet, és a három különböző ruházatot.

Ajánlom mindenkinek a programot, feltétlenül érdemes végigjátszani egyszer-kétszer. Elképesztő mennyiségű ökörséget zsúfoltak be a fejlesztők, a hangulata verhetetlen, és a kidolgozását tekintve is átlagon felüli.

Tim Norton

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

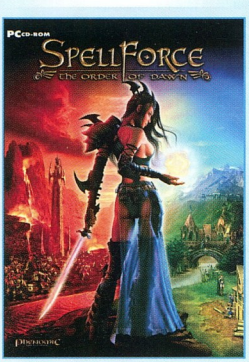
A német Phenomic csapat megpróbált valami egyedit létrehozni, ami végül is sikerült nekik, bár a Spellforce nem forradalmian új, csak jól ismert és népszerű játékok elemeinek kombinációja: a Diablo és Dungeon Siege-féle kaland / akció / RPG alaphoz kevertek némi Warcraft 3-ra hajazó RTS formulát. Ezzel sajnos egy elég nehezen játszható mechanizmust sikerült összehozniuk, ami engem elriasztott a játéktól, a negyedik pályán feladtam a küzdelmet. Épp ezért itt most egy tippösszeállítást olvashattok, hogy el tudjatok indulni, és nálam nagyobb sikerrel vegyétek a nem egyszerű akadályokat…

- **CD Link:**

- **Fejlesztő:** Phenomic
- **Kiadó:** Jowood

- **Megjelenés:** 2003-November-28
- **Kategória:** RTS / RPG

- **Honlap:** http://spellforce.jowood.com



I. Az Avatar, azaz a főhős

A játékban egy „igazi" főhősünk lesz, akit az ismert terminus szerint avatarként emleget a program. Szokásos módon a kalandok során, a harcokban és a küldetések teljesítésével tapasztalati pontokat (XP) gyűjt emberünk, megfelelő érték esetén szintet lép, ekkor szétoszthatjuk az összekapart pontokat tulajdonságaink és képességeink fejlesztésére.

Új játék indításakor lehetőségünk van saját magunk létrehozni egy karaktert, vagy választani három, előre generált főhős közül. Mindkettőben közös, hogy nemet, kinézetet választhatunk, nevet adhatunk avatarunknak (sajnos választható faj nincs, így csak ember lehet), ám az előre elkészített karakterekben van némi erős kompromisszum. Erről később még ejtek szót, most lássuk a saját kézzel gyúráshoz szükséges alapinformációkat.

I/1. Tulajdonságok, azaz statok

Hét stat van, ezek ismerősek lesznek a műfaj rajongóinak, de mivel vannak eltérések a szokásoktól, nézzük át őket:

- Strength: Erő, minél nagyobb, közelharcban annál erősebb a sebzés
- Stamina: Az életerőpontokat (HP) növeli
- Dexterity: Ügyesség, minél magasabb, annál biztosabban találja el hősöd az ellenséget
- Agility: Fürgeség, minél magasabb, annál jobban elkerüli avatarod a támadásokat
- Intelligence: A mana regenerációját gyorsítja
- Wisdom: A mana maximális mennyiségét növeli
- Charisma: A Mind Magic sikerességének esélyét javítja, és a pozitív varázslatok (pl. a gyógyítás) erejét, hatékonyságát növeli

I/2. Képességek (Abilities)

A játékban hét képesség van, melyek két osztályba vannak sorolva. A fejlesztők eléggé leegyszerűsítették ezt a részt, azaz a „nagy" RPG-től eltérően a hét képességet tetszés szerinti keverésben taníthatod meg avatarodnak, ám jó megjegyezni, hogy a játék folyamán maximum kettőt-hármat tudsz „kimaxolni", azaz a legmagasabb szintre fejleszteni. Másik fontos dolog, hogy csak akkor sajátíthatsz el egy újabb képességet, ha a hozzá kapcsolódó statok elérik a megfelelő értéket, illetve a szokásos módon bizonyos képességek további fejlesztése csak magasabb szinteken lehetséges.

a.) Combat class, azaz a harcosok osztálya

- **Light Combat Arts:** Könnyű páncélok és könnyű, de gyors fegyverek, így viszonylag kisebb sebzés, de szabadabb, gyorsabb mozgás. Ehhez a művészethez magas Dexterity és Agility kell. A specialitások:
  Piercing Weapons: Törők és más gyors, közelharci szúrófegyverek az ügyes harcosnak, illetve a védekező mágusoknak.
  Light Blade Weapons: Szolid közelharcosoknak, illetve harcos mágusoknak ajánlható, akik megelégszenek az egykezes kardokkal, rövidkardokkal, kisebb fejszékkel.
  Light Blunt Weapons: Kisebb, de jó sebzést biztosító ütőfegyverek, mint az egykezes bunkók és buzogányok tartoznak ide, illetve a mágusoknak számtalan jogar és bot.
  Light Armour: Speciális, könnyű páncélok, ügyes és fürge harcosoknak, illetve mágusoknak
- **Heavy Combat Arts:** Nagy és erős fegyverek, masszív páncélok és pajzsok használata. Nagyon magas Strength és Stamina kell hozzá. A specialitások:

Large Blade Weapons: Erős sebzésű, nagy egy- és kétkezes kardok és fejszék azoknak, akik biztosra akarnak menni…
Large Blunt Weapons: Masszív rombolásra alkalmas, jókora, egy- és kétkezes kalapácsok, bunkók és botok.
Heavy Armour: Nehéz, de igen jól védő páncélzatok, vértek használatának lehetősége.
Shields: Közeli és távoli támadások ellen biztos védelmet nyújtó pajzsok használata.

- **Ranged Combat:** Ezt fejlesztve hagyományos és számszeríjak kezelésének fortélyait sajátíthatod el. Magas Dexterity és gyenge-közepes Strength szükséges a fejlesztéséhez. Két ágon indulhatsz el.
  Bows: A hagyományos, könnyű, ám igen gyors, közepes sebzést okozó íjak használata
  Crossbow: Az erős sebzésű, ám lassabb számszeríjak, vagy más néven íjpuskák kezelése

b.) Magic Class, azaz a varázslatok iskolái

- **White Magic:** Az isteni erőket hívja segítségül. Nagyon magas

Wisdom, és erős Intelligence szükséges. A három specialitás:
Life: Gyógyító mágiák, életerő-védő aurák érhetők el.
Nature: A természet erőt lehet segítségül hívni, például a vadállatokat csatába szólítani, illetve mérgezést, fertőzéseket gyógyítani.
Boons: A támadó sereget lehet megáldani, erősíteni az ide tartozó mágiákkal, de az élőholtak támadására is tartalmaz pár jó bűbájt.

- **Black Magic:** A fekete mágia sötét hatalma, csakis pusztításhoz. Nagyon magas intelligence és erős Wisdom kell az alábbi három „szakma" műveléséhez:
Death: Az élet kioltásának válogatottan kegyetlen, fájdalmas és gyors bűbájai.
Necromancy: Halottak feltámasztása és besorozása seregedbe, illetve az ellenfél életerejének elszívása és ezzel saját hősöd erősítése
Curses: Átkok szórása az ellenségre, mely a testet és a lelket gyengíti. Lassú és indirekt, ám igen hatásos támadás.
- **Elemental Magic:** A természet erőit hívja segítségül védekezésre és támadásra. Magas Intelligence és Wisdom kell hozzá. Az alábbiak tartoznak bele:
Fire: A tűz minden formáját kezelésbe veheted, erősen romboló hatású, plusz Tűzelemental idézése is lehetséges.
Ice: A jég és a fagy segítségével megdermesztve lelassíthatod az ellenséget, illetve el is pusztíthatod, és lehetőséged van jégelemental idézésére. Nagyon erős mágia!
Earth: A közeli sziklákat ráomlaszthatod ellenfeleidre, illetve kővé változtathatod őket, és persze földelementált is idézhetsz. Közepesen erős támadómágia.
- **Mind Magic:** Az elme és psziché befolyásolása, mind védekezésre, mind támadásra. Nagyon magas Charisma és erős Intelligence kell a műveléséhez. Íme a három ág:
Enhancement: Szövetségesek erősítése, ellenfelek gyengítése, illúzióval, manipulációval saját oldaladra állítása
Offensive (Agressive) Mind Magic: A lélek támadása vagy elpusztítása. Akár egy egész sereget el lehet pusztítani sokkolással, vagy egyszerűen képtelenné tenni a harcra. Hipnózis segítségével az ellenfelek saját társaikat támadják meg.
Defensive Mind Magic: Az ellenség gyengítése, manájának elszívása, ez vagy a mágus, vagy a kiválasztott szövetséges manakészletéhez adódik hozzá. Szintén itt találjuk a mana regenerációját gyorsító bűbájt is.

I/3. Előre elkészített karakterek

Aki nem akar bíbelődni a karaktergenerálással, választhatja ezt a pontot. Itt is saját képünkre szabhatjuk emberünket, ám itt már előre „ki van dobva" a jelleme, nem meglepő módon a mágus, harcos, íjász hármast választhatjuk, ám a fenti ágas-bogas képességekből elég szerényen válogatva, így aki például egy Life/Nature mágust (nevezzük nevén: druidát) akar alkotni, kénytelen lesz maga gondoskodni erről. **A legfontosabb: ha ilyen, előre generált karaktert választunk a tapasztalati pontok szétosztása automatikus lesz, azaz nem szólhatunk bele avatarunk további fejlődésébe!** Lássuk tehát a három emberkét

- **Shadow Mage:** Pusztító kedvű, harcos mágusoknak. Black Magic / Death a pálya, egyedfejlődése során könnyű közelharci támadások és fegyveres önvédelem is eszköztárába kerül.
- **Fire Warrior:** Egy Bikanyakú barbár és egy tűzboszorka nászából született harcos, Heavy Combat Arts / Large Blade Weapons felugrásból, később ezek mellé erős páncélok és pajzsok, illetve tűzmágia (Elemental Magic / Fire) fejlődik ki, további pusztításokra.
- **Ranger:** Klasszikus íjász, Ranged Combat / Bows az indulóállapot, ehhez a szintlépegetések hatására Nature Magic kapcsolódik, már-már elf szinten…

I/4. Karakterépítés- és fejlesztés, további tulajdonságok

Ha valaki maga vág neki az avatar létrehozásánál, egyetlen alapképességet és ennek egy specialitását tanulhatja meg kiindulásnak, valamint szétoszthat 30 statpontot. Itt a fentieket kell figyelembe venni, azaz például egy fekete mágusnak legalább 10 pont az Intelligence és 5-6 a Wisdom értékekre, egy kószának jó adag Dexterity, picit megnyomott Strength, a többi erősorrendben (Stamina, Agility), aztán az esetleges mágiákhoz annak megfelelően. Például egy paladin megalkotásánál Heavy Combat Arts / Large Blade Weapons a kiindulás, ehhez rengeteg pont megy a Strength-re és Staminára. Később ebben az osztályban jön egy Heavy Armour spec, emellé paladinról lévén szó a White Magic / Life dukál majd, amelyet ugye nagyon magas Wisdom és erős Intelligence megléte esetén tanulhatunk meg, ezért itt kell ezt megalapozni, ezekre több pontot dobva, a fennmaradó pontokat pedig - a későbbi gyógyításokat erősítendő - ráthetjük a Charismára, és picit tekerhetsz az Agility-n is. Mindezekhez még egy fontos adat: minden szintlépéskor 5 statpontot és két képességpontot költhetünk el. Mivel 30 szint a maximum, így kiszámítható, hogy a játék folyamán összesen 150 statpont és 60 képességpont áll rendelkezésünkre a fejlesztésre. A képességpontokat az adott osztály vagy a specialitás erősítésére, illetve új képesség tanulására költhetjük („New Ability" gomb, megfelelő opció kiválasztása, majd „Train Ability").
Amit még érdemes megemlíteni, a karakterünk tulajdonságlapján található két adathalmaz. Ezek nem fejleszthetők, különféle ruhákat és fegyvereket viselve, illetve bűbájokkal átmenetileg erősíthetőek.
Az első csoport a Resistance, azaz ellenállóság a négy mágiaiskola ellen, ez gondolom már egyértelmű. Az alap 30, ám itt van egy kis trükk: ezen értékeket felezni kell, azaz egy 30-as Fire Magic Resistance 15% esélyt ad, hogy tűz alapú támadást megúszson hősöd.
A második (Speed) három százalékos érték, az első (Run) a mozgást, a második (Fight) a közelharcot és távolsági támadásokat gyorsítja, míg a harmadik (Cast) a varázslások elmormogásának idejét csökkenti. És még valami: a varázslat megtanulásának módja: kattints az Inventory bal szélén lévő harmadik gombra, vedd fel a baloldalról a tekercset, ezt nyomd be a jobb oldali könyvbe, majd innen húzd fel a felső tízrekeszes bigyóba, ezzel memorizálod. Bájosan egyszerű…

II. A játékmechanizmus

Miután megalkottad a neked tetsző karaktert, belevághatsz a játékba. Felhívom a figyelmed a generáló képernyő bal sarkában lévő „Skip Prologue" opcióra, ha ezt kipipálod, átugorhatod az amúgy automatikusan elinduló oktatópályát, amit ismerkedéshez jó végigtolni, bár ez a kis munka igyekszik azt pótolni…

II/1. Hősök és monumentumok
A játék sajátosságát a monumentumok jelentik, minden egységet, legyen az hős, harcoló egység vagy munkás, itt tudunk teremteni magunknak. Van egy hétrekeszes tároló, azaz egyszerre akár hét egység termelésére is kiadhatjuk az ukázt, ezek majd szép sorban elősorjáznak. Csavar itt is van, a monumentum kijelzőjén látható százalékos rúnaerő, mely minden egyes idézésnél csökken, és minél alacsonyabb ennek értéke, annál lassabban születik meg a soron következő páciens. Az érték a manához hasonlóan „holtidőben" szép lassan visszatöltődik.

a.) Dolgozók, katonák
A kampány során, mint említettem csak emberi karakterrel játszhatunk, ám mind a hat, a játékban szereplő fajt - fény: ember, dwarf, elf, árny: ork, troll, dark elf - irányíthatjuk. Ez a monumentumok segítségével lehetséges. Először is vásárolni kell egy úgynevezett „dolgozó rúnát" (pl. Human Worker Rune), és beilleszteni az inventory képernyő negyedik „fülén" található rúnatáblа megfelelő pozíciójába. Ezután keresni kell a pályán egy hatalmas kőoltárt, ez az a bizonyos monumentum, és ezt aktiválni. Minden fajnak megvan a maga oltára, azaz embereket csak embermonumentumból tudunk előcsalni. A munkásoknak szintjei vannak, természetesen minél magasabb, annál jobb (gyorsabb termelés, építés, nagyobb életerő), így ha találsz egy magasabb szintűt, cseréld ki a táblán lévő alacsonyabbal, és azt akár pénzzé is teheted, nem lesz rá szükséged többé. A mechanizmus ezután egyszerű: a munkásokkal el kell kezdeni nyersanyagot termelni és építkezni, majd el lehet kezdeni a harcoló egységek idézését, ugyanezen monumentumon. Nagyon fontos: ha deaktiválod a monumentumot, vagy az ellenség működésképtelenné teszi, az összes itt teremtett egységed, vagyis minden munkás és a teljes hadsereged abban a pillanatban elpusztul! (Én tulajdonképpen itt adtam fel a játékot, ha a saját hülyeségem miatt a halálba vezetek egy sereget, magamra vessek, ám amikor egyetlen „épület" lerombolásával a teljes, ötvenfős haderőm holtan rogy össze, azt erősen sportszerűtlennek tartom). A termelésről, fejlesztésről még lesz szó a későbbiekben.

b.) Hősök
A játékban lehetőségünk van maximum öt hőst avatarunk mellé hadba állítani - először csak egyet, majd minél magasabb szintre lép főhősöd, annál többet. Ezt szintén rúnák segítségével tehetjük meg. A folyamat ugyanaz, mint a munkásoknál: illeszd be a hősrúnát a rúnalap szabad rekeszébe, majd keress egy „Hero Monument"-et, és aktiváld: lépj mellé, válaszd ki, és klikkelj a kezelőfelületen látható „kőbumszlin", ekkor elkezdődik a hős előteremtése. Ezután ugyanúgy, mint avatarodat, fel kell szerelni új emberedet páncéllal, fegyverrel (bökj a bal szélen a portréjára), épp ezért jó előre gondolkodni, milyen hősökre lesz szükséged, és ezeknek megfelelő felszerelést tartogatni a készletedben (például, ha egy íjászra vágysz, íjat, tört, könnyű páncélzatot, ha mágusra, köpenyt, botot, és a képességeit erősítő gyűrűket).

Amennyiben egy hősünk meghal, természetesen teljes felszereléssel újraéleszthető a legközelebbi monumentumon. Trükkösebb viszont a hőscsere, azaz amikor hozzájutsz egy jobb rúnához, és az addigi emberkédet le akarod cserélni erre az újra. Ilyenkor az előd rúnáját csak akkor veheted ki a rúnalapból, ha előtte a figurát levetkőzteted, azaz minden ruhát, fegyvert, ékszert leveszel róla. Ez az állandó vetkőztetés-öltöztetés egy kicsit vontatott és macerás (mennyivel elegánsabb megoldás lett volna, ha amint kiveszem a rúnát a rekeszből, a felszerelés automatikusan átkerül a készletbe, vagy ha azonos képességű, csak magasabb szintű hősre cserélek, az új megkapja a régi cuccait…).

Minden hős egy vagy több mágiával érkezik, és mindegyiküket önállóan irányíthatjuk, ám nem fejlődnek és nem fejleszthetők, új mágiákat sem taníthatunk nekik, vagyis olyanok, mint az instant kávé…

II/2. Erőforrás-menedzselés, technológiai fa
Ahogy az RPG-gúnya is lötyög a Spellforceon, úgy az RTS-hívők is meg fognak lepődni a fejlesztők pár érdekes húzásán. Mint említettem, hat faj van, ezek a fejlesztésekhez és építkezéshez hatféle nyersanyag közül használnak fel párat, az alábbi táblázat szerint:
Nagyon fontos alaptudnivaló, hogy az egyes épületeket és egységeket csak akkor fogjuk tudni megépíteni és kiképezni, ha rendelkezünk ezek terveivel, és azokat az inventory ötödik lapjának jobb oldalára beilleszt jük (a jobb szélen előbb ki kell választani a megfelelő fajt, majd benyomni a megfelelő ábrát valamelyik üres „lyukba").

Nézzük át a folyamatot az **emberek** szempontjából:

1. Az elsődleges építkezésekhez sok fa és kevesebb kő kell, ezért termelj csomó munkást, mondjuk hat mehet fát vágni, kettő követ törni.
2. Amint megvan a szükséges fa, építsd meg a favágókunyhót (Woodcutter's Hut). Ha ezt kiválasztod, öt kis négyszöget látsz - ez azt jelenti, ebben az épületben öt szakember (Artisian) dolgozhat. A szakemberek termelékenyebbek, ezért mindenképp állítsd be ide a sima munkásokat (workers). (Bármelyik portréra klikkelve „elbocsátod" az illetőt, így tudod átrendezni embereidet a kitermelő egységek között.)
3. Ha összejött a többi nyersanyag, építsd meg a kőbányát (Quarry), majd a vasbányát (Mine),
4. Ezután jöhet az első „katonai objektum", a Forge (kovácsműhely), ennek birtokában már idézhetsz a monumentumból katonákat. Nagyon fontos tehát: éppúgy, mint más RTS-ekben, a katonai egységek fejlesztéséhez fel kell állítani a technológiai fa megfelelő épületeit, ám magát az egységet a monumentumból fogod kitermelni. Ez két dolgot jelent: ha az ellenség lerombolja a katonai épületet, hagyományos módon nem tudsz több egységet termelni, ám mivel minden egységed idézett, a monumentum legyalázása az összes egységed azonnali halálát jelenti. (A monumentumot elpusztítani nem lehet, csak 1-2%-ra lenyomni, azután lassan „meggyógyul", de természetesen ekkor nem kapod vissza az egységeket.) Egy előnye mindennek azért van: ha találsz a táborodtól öt kilométerre egy másik monumentumot, ezentúl onnan tudod előcsalni a sereget, ide nem kell semmit építeni.
5. A következő cél a vadászház (Hunting Lodge) felépítése, majd a kis főhadiszállás (Small Headquarters) felhúzása, itt tudod kellő nagyságú élelemadag feláldozásával növelni a dolgozók és katonai egységek maximális számát, és persze ezek megépítése előfeltétele a további épület- és egységfejlesztésnek. Újabb érdekesség: a főhadiszállást (én nem értem, miért…) nem lehet szokott módon upgrade-elni, hanem a közepes- és nagy verzióját külön-külön kell megépíteni (ha találsz neki helyet).
6. Ezután jöhetnek a specializált katonai épületek, mint a Shooting Range, a Master Armory, illetve a mágikus egységeknek a Temple of Light és az Academy, ehhez azonban keresned kell ariaforrást, és ezt kitermelni.
7. Végül jöhetnek a fontos, a termelést segítő kiegészítő épületek - Food Store,

	Emberek	Elfek	Dwarfok	Orkok	Dark Elfek	Trollok
Wood (fa)	✓	✓	✗	✓	✓	✓
Stone (kő)	✓	✗	✓	✗	✓	✓
Iron (vas)	✓	✗	✓	✓	✓	✗
Moon Silver	✗	✗	✓	✗	✓	✗
Lenya	✗	✓	✗	✓	✗	✗
Aria	✓	✗	✗	✗	✓	✗

Sawmill, Smelting Works. **A Food Store nagyon fontos épület, ugyanis ezzel nemcsak a közeli élelemtermelő épületek teljesítményét duplázod meg, de csak ennek megépítése után fog idézett egységeink élettere és manája avatarodhoz és hőseidhez hasonlóan regenerálódni!**

Az élelemtermelésnél részesítsd előnybe a helyhez kötött típusokat - vagyis a vadászházon kívül bármit, ugyanis a vadászok könnyen elköborolnak, belefutnak az ellenségbe, a településedre vezetik azokat vagy elesnek. Természetesen érdemes minél előbb megszervezni a tábor védelmét, védd azokat a helyeket, ahonnan ellenség várható, legalább két toronnyal, és ne felejts el védelmet állítani a monumentum mellé sem! Sajnos hiányzik a viselkedés-beállítás egységeinknél, azaz alapból agresszívek, így őrzésre sem tudod beállítani őket, ezért inkább tornyokat javaslok a monumentum köré. Van még egy különleges épülete az embereknek, a White Hand, ez a körülötte lévő egységeket gyógyítja, ezért hasznos felépíteni stratégiai helyeken (például egy útkereszteződés), hogy ide visszavonva ápolhassuk a sereget - más RTS-ektől eltérően semmiféle megkötés nincs az építésre, azaz a térkép bármelyik pontján építkezhetünk.

Az **elfeknek** csak fa kell, de abból rengeteg, ezért náluk megépíthető a Forester, ennek mestere új erdőt telepít folyamatosan. A mágikus egységekhez egy különleges növényt, a lenyát kell gyűjteni, és érdekesség, hogy a magas szintű harcosok képzéséhez Iron Armoury kell, de mivel az elfek nem bányásznak fémet, szövetségül kell hívniuk a bányászathoz akár dwarf, akár ember munkást, akik a kitermelt vasat az elfek említett épületébe cipelik. Ez a faj az élelemszerzést vadászással és a bogyók (berries) gyűjtésével oldja meg, a tábor védelmére pedig két épület szolgál, a sima őrtorony és a Frostbringer, mely jéggel fogadja és megfagyasztja a hívatlan látogatót.

A **törpék** (dwarf) létalapja a kő és a vas, ezt kell először biztosítani, az élelem termelésére pedig egyetlen épület szolgál, a Pig Farm. Kimondottan mágikus egység náluk nincs, bár a Battle Priest és az Elder nevezhető ennek, őket szentélyből (Sanctuary) lehet előcsalni, de ehhez is, mint a többi magas szintű katona képzésére a ritka holdezüst (moon silver) fémet kell kitermelni és feldolgozni. A tábor védelmét sajnos semmiféle épülettel nem biztosíthatjuk.

Az **orkok** alapanyaga szintén a fa, emellé társul a vas. A katonai egységek előállítása elég összetett, hiszen a Forge mellé alapból kell egy Mace Carver már a kisebb egységekhez is, a magasabb szintű és a tüzes mágiával operáló egységekhez pedig Shaman's Hut, Hall of Glory, Blood Shrine és Dark Forge is, azaz elég sok az építeni való. A csapatépítéshez nekik is kell lenya, az élelemszerzést vadászattal, halászattal és medvetenyésztéssel oldják meg, érdemes itt is az utóbbi kettőt favorizálni. A tábor védelmére egy torony szolgál.

A **dark elfeknek** furcsa módon nem kell fa, alapanyaguk a törpékhez hasonlóan kő és vas. A katonai egységekhez nagyon gyorsan fel kell kutatnunk ariaforrást, mert már középerős egységhez is kell ezt felhasználó Onyx Tower, hiszen ők erősen „varázsfixált" faj. A legerősebb egységeikhez negyediknek náluk is betársul a holdezüst. Az élelemtermelés helyhez kötött (állatnevelés és gombatenyésztés). A tábor védelmét két épület szolgálja: a Tower of Sorcery fekete mágiával kiszívja az ellenség életerejét, a Mind Breaker hipnotizálja a közelébe tévedőt, könnyű prédát szolgáltatva a véderőnek.

Hatodiknak következnek a **trollok**, akik egyszerű népek: csak fa és kő kell nekik - no meg a magasabb egységekhez fém, amihez szövetséget kell kötni az orkokkal vagy a dark elfekkel, akik a Blacksmith műhelyébe szállítják az ércet. Élelem terén csak „mobil szolgálat" érhető el: vadászat és saját vagy ellenséges hullák begyűjtése. A tábort toronnyal védhetjük.

Végül még egy fontos, közös információ: a nagy főhadiszállás megépítése után tudunk titánokat „nevelni", mely minden faj legerősebb egysége, de fajonként csak egy képezhető. És egy tipp: az épületeket lerakás előtt forgatni is tudod, a CTRL nyomva tartása mellett a Delete / End gombokkal.

II/3. Ellenségek

A játék egyik aljas húzása, hogy ellenségeid a multiplayer játékokban megszokott „spawn-pontokon" születnek folyamatosan, ezek vízgyűrűkhöz hasonló foltok a táborainkban, melyeket az őket körülfogó épületek lerombolásával tudsz eltüntetni, ezt egy „isteni" effekt is jelzi, ezért elsődleges cél legyen a kalyibák szétverése. A sárgásan fénylő hullán akciózz, nála van valami hasznos cucc (bal szélen jelenik meg, alsó pipa ikonnal mindet elhappolod). Ha elkezdesz tábort építeni, számíts a támadásra, az előőrsre, kémekre sárga villogás figyelmeztet a minitérképen, keresd meg és gyakd le őket, mert nyakadra hozzák a bajt!

III. Tippek, útravalónak

Sok helyem nem maradt, így csak pár szó:

- A kampány elég lineáris, csak alaposan nézd át a térképeket, a 3D néha becsap - forgasd, döntsd a pályát, észre kell venned a szűk ösvényeket, a gázlókat a folyókon.
- Kövesd nyomon a sztori alakulását az inventory utolsó oldalán, itt mindig láthatod, mit kell még megtenned, és mi van hátra - ha nem is tudsz angolul, ki lehet sakkozni a dolgokat.
- A kereskedőkkel sokat ne foglalkozz. legjobb cuccokat út közben szeded összse, az inventory szinte végtelen nagyságú, esetleg rúnákat és varázslatokat vásárolhatsz. Az ostoba játék megengedi, hogy eladd a küldetések megoldásához való tárgyakat, így a boltban az utolsó (toll ikonos) lehetőségből csak a drágaköveket boltold el!

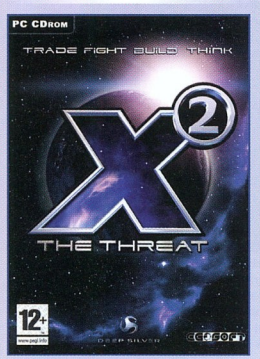
Ennyi volt nagy vonalakban a Spellforce-hoz való itinerem, a többit rátok bízom - sok sikert!

](redenc

X2: THE THREAT

Az X sorozat új tagja nem kevesebbet próbál elérni, minthogy a már 8 bites gépeken sikert aratott Elite, illetve a később megjelent Frontie- sorozat méltó utódja legyen. Aki esetleg nem ismerné: ezek a játékok afféle „űrszimulátorok", ahol a végtelen galaxisban kóborolva a cél a folyamatos gyarapodás. Egyre több pénzt gyűjtve jobb felszereléshez, komolyabb űrhajókhoz juthatunk, és egyre hatalmasabbakká válhatunk a galaxisban. A játéknak soha sincs a megszokott értelemben vett vége - nincs „The End" felirat, mert mindig vannak célok, amelyeket kitűzhetünk magunk elé. Az X2-ben például komplett flottákat építhetünk ki - haderőnk méretének csak a pénztárcánk szabhat határt.

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: Egosoft**
- **Kiadó: KOCH Media**
- **Megjelenés: 2003-December-08**
- **Kategória: Szimulátor**
- **Honlap: http://www.x2thethreat.com/**



Mivel elég komplex játékról van szó, az elkövetkező oldalakon afféle tipphalmazt próbáltam meg a tapasztalataim alapján összeállítani, amely reményeim szerint kezdők és a sorozatot már ismerők számára is tartalmaz hasznos infókat. Vágjunk hát bele!

Az univerzumról

Az X világában az ismert világegyetem szektorait csillagkapuk kötik össze egymással, amelyeken átkelve egy szempillantás alatt elérhetünk a kiszemelt területre. A szektorokon belül az utazás „hagyományos" meghajtással történik. A galaxisban több birodalom (vagy ha úgy tetszik faj) él egymás mellett -

az egyes szektorok általában valamelyik nép felségterületéhez tartoznak. Az Argon, Boron és Teladi névre hallgató fajokkal már kezdetben is jó viszonyt ápolunk, az ő területükön szabadon mozoghatunk, és állomásaikon is korlátozás nélkül üzletelhetünk. A Splitek és Paranidok kezdetben ferde szemmel néznek ránk - ez annyit tesz, hogy az általuk uralt állomásokra nem szállhatunk le. Szerencsére a viszony annyira nem rossz, hogy megtámadjanak, így a Split és Paranid szektorokban is szabadon repkedhetünk.

A kalózok mindenfelé megtalálhatóak. Jó néhány szektorban léteznek kalózbázisok, amelyek otthont adnak ennek a népségnek. Bár mindenkifelé ellenségesek, kezdetben nem okoznak nagy problémát, sőt kimondottan segítséget jelentenek, mert hajóikat elpusztítva javíthatunk reputációnkon - így ha egy nép nem kedvel, lőjünk szét pár kalózhajót a rendszerükben, és hamarosan jobb lesz hírnevünk (ezt a személyi infónál - P billentyű - folyamatosan nyomon is követhetjük).

A Xenonok néhány rendszert tartanak hatalmuk alatt, és ők játsszák az ellenséges idegenek szerepét. Üzletelni nem lehet velük, hajóik erősek és természetesen azonnal megtámadnak, ha utukba kerülünk.

A xenonokhoz hasonló a Khaak névre hallgató faj, akiknek ugyan nincs saját területük, viszont mindenfelé kóricálnak a galaxisban. Furcsa, háromszögletű hajóik a radaron csak az egyszerű „unknown ship" (ismeretlen hajó) azonosítóval látszanak. Többnyire ellenségesek, a birodalmak őrhajói áldz csatákat vívnak velük. Már kezdettől fogva problémát jelentenek, ugyanis rendszeresen szétlövik még a békés kereskedőhajókat is. Mivel általában nagy tömegben járnak, a játék elején esélyünk sincs a harcban ellenük - a legjobb messzire elkerülni őket. De majd eljön az idő a visszavágásra…

A kezdetekről

Amint elindul a játék, bizony igencsak szerény lehetőségeink vannak. Egy aprócska felderítő űrhajónk és mindössze 1000 creditünk van, amely bizony szinte semmire sem elég. Ebből kell majd - kemény munka és kitartás által - megsokszorozni a pénzt (kis bónuszért érdemes belekezdeni a küldetésekbe - lásd hátrébb). Ezt többféle módon is megtehetjük, ahogy éppen kedvünk diktálja.

Kereskedelem

Ez egyszerű, bár eléggé időt rabló dolog, és a haszon sem túl nagy. A képlet a következő: vegyünk árukat minél olcsóbban és sózzuk el a lehető legmagasabb áron.

A játékban nagyon sok árucikk található, és mindennel lehet üzletelni. A rendszerekben lévő állomások termelik, illetve használják fel a javakat. Egy állomásra bedokkolva vásárolhatunk a készleten lévő végtermékekből, vagy ha éppen hoztunk, akkor a szükséges nyersanyagokat adhatjuk el. Fontos, hogy minden gyár csak az általa termelt árut adja el, és csak az alapanyagokat vásárolja meg. Hogy dolgunk ne legyen egyszerű, az árak dinamikusan változnak - ha egy áruból nagyon sok van raktáron, akkor azt olcsóbban vehetjük meg, míg ha kevés, akkor bizony átlagár felett juthatunk csak hozzá. A nyersanyagokkal pont fordított a helyzet - ha egy gyárban hiány van valamiből, akkor azt jó magas áron adhatjuk el ott. Kivételt képeznek a kereskedelmi állomások

(trading station). Itt ugyanis minden terméknek fix ára van (ez egyébként az átlagár), függetlenül attól, hogy 1 vagy akár 1000 darab van raktáron. Minden állomáson más és más cuccot lehet adni-venni, ami az állomás listáján nem szerepel, azzal ott nem lehet üzletelni.

Azt, hogy egy állomáson éppen mi az aktuális ár csak akkor láthatjuk, ha bedokkoltunk, egyébként az árak helyén csak egy „???" jelzés látszik. Fontos megjegyezni, hogy a világ él, az- az rajtunk kívül más is keres-kedik, láthatjuk is a

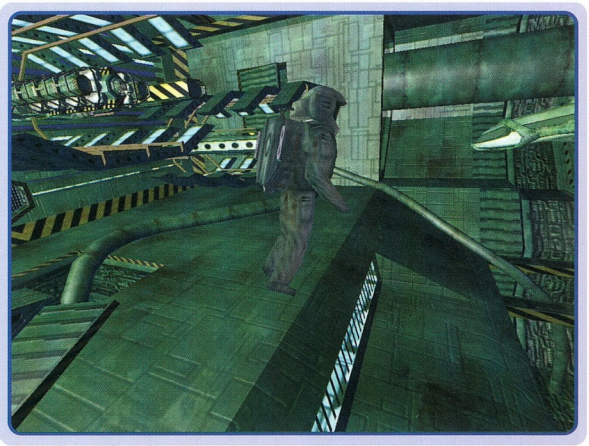
hajókat rohangálni a rendszerekben. Könnyen előfordulhat, hogy egy állomásról az orrunk elől viszik el a kiszemelt cikkeket, vagy éppen előttünk szállítanak be valamilyen hiányzó nyersanyagot.
A hatékony kereskedelemhez érdemes beszerezni pár hasznos kiegészítőt a hajónkba.

- *trading system extension:* létfontosságú, ugyanis ha van ilyen egység a hajónkon, akkor bedokkolás nélkül is lekérdezhetjük az árakat és az áruk mennyiségét.
- *best buys locator:* a Teladi Equipment Dockokban lehet kapni. Használatával egy rendszerben egy gombnyomással megtudjuk, hogy a rendszerben kapható termékeket melyik állomáson/gyárban szerezhetjük be a legolcsóbban (ha éppen több helyen is rendelkezésre áll).
- *best selling price locator:* szintén Teladi fejlesztés, az előző fordítottja. Azt mondja meg, hogy a raktérben lévő árukat az adott rendszerben hol adhatjuk el a legdrágábban. Erre és az előző kiegészítőre is igaz, hogy elég csak arra az űrhajóra felszerelni, amelyikben éppen tartózkodunk - onnantól kezdve az összes többi hajónkban is rendelkezésre áll a keresési opció.
- *navigation relay satellite:* ha egy rendszerbe ilyet telepítünk, akkor onnantól kezdve folyamatosan látjuk az árucikkek árait és mennyiségét minden egyes állomáson, sőt, egyes állomásokkal (shipyard) üzletelhetünk is anélkül, hogy oda kéne mennünk. Kihelyezése egyszerű: egy űrhajóval vigyünk a kiszemelt rendszerbe egy szatellitet, majd dobjuk ki a raktérből. Mivel a kalózok és az idegenek előszeretettel lövik szét műholdjainkat, célszerű a szektorok szélére, a csillagkapuktól és az azokat összekötő útvonalaktól távol kirakni őket.

Persze a legfontosabb dolog még hátra van, hiszen a kereskedelemhez egy jó hajóra is szükség van. Nyilvánvaló, hogy a kereskedőhajók legfontosabb jellemzője a raktér mérete (Current cargo bay). Egyes hajókat úgy vásárolhatunk meg, hogy további bővítésre is van lehetőség (egy bizonyos határig - „Upgradeable to") - ezt a Cargo bay extension opció kiválasztásával tehetjük meg (1 egységenként) akár vásárláskor akár később, az Equipment dockokban. Érdemes figyelembe venni, hogy a bővítés ára annál drágább, minél többször vesszük igénybe.

Hogy a dolog ne legyen egyszerű, az alábbiakat kell még figyelembe venni:

- a raktér mérete mellett az is fontos, hogy mekkora a berakható maximális konténerméret. 4 kategória létezik (S, M, L, XL). Minden egyes árunak és felszerelésnek is van egy kategóriája (a neve melletti TC oszlop), például az energia cella S, az érc (ore) XL csoportba tartozik. Ha egy szállító raktere L kategóriás, akkor az csak az S, M, L méretű árukat tudja szállítani, az XL-est nem. Míg a raktér mérete általában növelhető, addig a kategória nem változtatható meg. Fontos: a raktér kategória nem tévesztendő össze a shipyardokon a hajók neve mellett látható S, M, L jelzéssel!
- Egyes áruk 1 egységnél nagyobb helyet foglalnak el a raktérben (Vol oszlop). Például az érc minden egyes darabja 2 egység helyet foglal el a raktérben, de van olyan áru is, amelynél ez az érték 5 (pl. Quantum Tube).
- Bár nem egyértelmű, a szállítóhajók sebessége sem elhanyagolható. Egy gyorsabb hajó hamarabb leszállítja az árukat, ráadásul kisebb az esély, hogy a kiszemelt árukat elviszik előlünk. A gyorsulás (acceleration) és a manőverezőképesség (steering) annyira nem lényeges, főleg ha távirányítással kereskedünk.
- A khaak invázió elindulása után érdemes a szállítókra is erősebb pajzsokat tenni (25 MW). Ez javít a túlélési esélyeiken, bár a tömegesen támadó idegen hajók ellen sokszor még a maximális erősségű pajzsok sem elegendőek.



Minden fajnál van legalább két, kimondottan kereskedésre kifejlesztett hajótípus. Értelemszerű, hogy ezekre csak jelképes fegyverzet szerelhető és manőverező képességük is szerény - ezeket harcra nem is lehet használni. Rakterük viszont - árukhoz képest - jóval nagyobb, mint a harci gépeké, és kategóriájuk is L vagy XL.

Kereskedelmi tippek

- Kezdetben a legjobb és egyetlen üzlet az energiacellák szállítása, mivel minden gyárnak szüksége van energiára és elég sok erőmű (solar power plant) van a szektorokban. Az Argon Prime-tól keletre lévő The Wall szektorban öt erőmű is van, így szinte biztos, hogy valamelyikben kapunk 6-8 creditért cellákat, amelyeket sokszor simán el tudunk adni 20-25-ért egy közeli gyárban, ahol éppen hiány van. A szállításra célszerű egy Argon Express-t beszerezni, amely egy forduló val 750-et képes elvinni (ez kb. 10.000 credit profitot jelent fordulónként) viszonylag gyorsan.

- Ne felejtsük el, hogy nemcsak árukkal, hanem hajófelszereléssel (pajzsok) és fegyverekkel (lézerek) is kereskedhetünk. Ezeket csak a gyárakban érdemes venni és az equipment dockokban eladni, ha profitot akarunk. Ügyeljünk rá, hogy a gyárban nem mindig olcsóbb a cucc!

Termelés

Amint elegendő pénzünk van, érdemes valamilyen gyárat venni, és azzal termelni a profitot. Nemcsak azért jó termelni, mert többet lehet keresni, hanem azért is, mert kis odafigyeléssel meg tudjuk szervezni, hogy automatikusan dolgozzon a gyár, így mi nyugodtan tudunk foglalkozni mással, a pénz pedig csordogál befelé. Ugyanezt kereskedéssel nem tudjuk megtenni, hiszen hajóinkat folyamatosan irányítani kell.
Az első, amit el kell döntenünk, hogy milyen gyárat és hová telepítsünk. Mi alapján döntsünk?

- mennyi pénzünk van. Mielőtt belevágnánk egy gyár megvásárlásába, vegyük figyelembe, hogy nem elegendő pusztán a gyár árát kipengetni a shipyardokon, hanem legalább 2-300 000 credit kell a gyártás beindításához és a kiszolgáló hajók beszerzéséhez. Ez utóbbiak nem lényegesek, de ha automatikusan akarjuk dolgoztatni a gyárat, akkor szükség van rájuk. Az elején kézzel is kulizhatunk, de az kevésbé hatékony és unalmas is.

Scripteljen aki mer!

A játékba került egy szkripteditor is, amellyel programozni lehet például a hajók és állomások viselkedését, sőt, új parancsok is létrehozhatóak. Bizonyos okokból jelen cikk írásakor a szkriptelés még nincs hivatalosan engedélyezve (még nincs leteszteve...), ezért trükközni kell az előhívásához. Az űrben repülve gépeljük be: Thereshallbewings (nagybetűkre ügyelni). Ha sikerült helyesen beírnunk egy csipnanást hallunk, és a command menükben ezentúl lesz egy Script opció is. Bár dokumentáció még nincs, néhány ügyesebb emberke már gyártott pár scriptet, amelyeket például a www.x2scripting.com oldalról leszedhetünk. Ezek egy része brutális cheat - tehát kerülendő, de vannak hasznos dolgok is (pl. fejlesztett eladási parancsok). Mivel a szkriptelés még okozhat hibákat, kimentett állásainkat helyezzük biztonságba!

- nézzük meg, mire van igény a környéken. Például, ha nincs igény a közeli szektorokban például szilíciumra, akkor nem célszerű egy szektorban ilyen bányát nyitni, hiszen egy csomó időbe kerül, amíg el tudunk adni egy rakomány cuccost, illetve annak is kisebb az esélye, hogy a többi gyár hajói eljönnek hozzánk vásárolni. Számítsunk rá, hogy 1-2 üzem, amely igényli a mi termékünket az nem túl sok, mert hamar betelítjük őket, és utána egy darabig csak bagóért vásárolnak tőlünk.
- a legtöbb profitot a Solar Power Plant termeli, mivel energiát minden üzem felhasznál a termelés során. Ez talán meglepő annak fényében, hogy ez a legolcsóbb gyár...
- bevételre tehetünk szert úgy is, ha egy adott szektorban egy másik birodalom által termelt nyersanyagot előállító gyárat telepítünk. Érdemes megnézni, hogy az egyes gyárakban miből van krónikus hiány, és ennek megfelelő üzemet telepíteni oda. Ez valószínűleg monopolhelyzetbe hoz minket ebből az árucikkből.
- van konkurencia a szektorban? Egyértelmű, hogy ahol más is termel, ott a mi bevételünk kevesebb lesz, ráadásul az árakat sem tudjuk magasra srófolni. Az előző pontban említett „trükköt" alkalmazva bizony monopolhelyzetben lehetünk...
  Az sem rossz megoldás, hogyha már nagyon jó a hírnevünk (80% trusted friend körül) egy fajnál, akkor a konkurens állomásokat egyszerűen likvidáljuk. Ehhez mondjuk tűzerő kell, ráadásul megítélésünk is visszaesik, de utána szabad a pálya.
- van elég nyersanyag a környéken? Vásárlás előtt nézzük meg, milyen nyersanyagokat igényel a gyár (kukkantsunk be egy működő gyárba, még ha nem a mienk, akkor is látjuk mik az alapanyagok - a secondary resource csak az AI által üzemeltetett gyárakra vonatkozik), és hogy van-e olyan állomás, amely ezeket termeli. Itt is igaz az, hogy minél több állomás termeljen nekünk szükséges nyersanyagokat, mert nem csak mi fogjuk használjuk azokat. Minden egyes nyersanyag szükséges, ha bármelyikből hiány van, a gyárunk nem fog termelni semmit.
- van kalózbázis a szektorban vagy szomszédos szektorokban? Mennyire biztonságos a szektor? Ez azért fontos, mert főként a khaak űrhajók előszeretettel lövik szét szállítóhajóinkat, ami ugye pénz. A legbiztonságosabbak a központi szektorok (pl Argon Prime, Kingdoms End) ahol shipyard van, itt ugyanis általában állomásozik egy nagyobb csatahajó, amely levadássza az idegeneket.
  A President's End (valamint a tőle keletre eső „kalózszektorok") kerülendők, mivel ezt a játék során az idegenek szétdúlják, és állandóan lesznek ellenséges hajók, miközben helyőrség semmi. Kalkuláljuk be azt is, hogyha egy szomszédos szektorba telepítünk gyárat, a beszerző hajók nagy eséllyel bemennek a veszélyeztetett szektorba is, miközben gyűjtik befele a nyersanyagokat.

Hogyan építsünk gyárat?

Amint kitaláltuk, hogy mit és hová szeretnénk építeni, keressünk a shipyardok szektorában egy TL kategóriájú óriási szállítóhajót (pl Argon Mammoth, Boron Orca). Közelítsük meg, majd hívjuk (c billentyű) fel a kapitányát. Béreljük fel (want you to transport something). A kapitány közli, hogy kapun-

ként mennyibe kerül a szállítás - mivel alternatíva nincs, fogadjuk el. Ezután küldjük a shipyardhoz (please move to shipyard), majd amint bedokkolt, vegyük meg a gyárat - előtte amúgy nem is tudunk gyárat vásárolni. Ezután küldjük a hajót a kiszemelt pozícióra (please move to position) majd amint odaért, dobassuk ki vele a gyárat (please drop my freight here). Voila, a gyár készen áll a termelésre.
A következő feladat hogy megmondjuk, a gyár mit mennyiért adjon/vegyen. Válasszuk ki a gyárat, majd az „Adjust station parameters" (d billentyű) opciót. A következő dolgokat állíthatjuk be:

- Ha éppen be vagyunk dokkolva, akkor itt tehetünk le/vehetünk fel nyersanyagokat és késztermékeket a gyárunkból.
- Product Selling Price setting: mennyiért adjuk el az adott terméket. Ez az érték fix, ha valaki vesz tőlünk, akkor az ennyit fog

Meglepetés...

A játék nagy, így a jókedvű programozóknak volt lehetőségük elrejteni benne néhány apróságot. Nagyritkán találkozhatunk például repülő császszaljakkal, amelyek ugyan az égvilágon semmit nem csinálnak, de legalább jópofák. Hasznos meglepik viszont az állomásokon eldugott konténerek, amelyek különféle árukat, sőt, nagy néha akár drága fegyvereket is tartalmazhatnak. Hogy egy ilyet találjunk, jól nézzünk körül az állomásokon belül, dokkolás után - ha nagy mázlink van, már gyűjthetjük is be.

fizetni érte (se többet, se kevesebbet). Ha az ár túl magas, akkor ritkán jönnek majd hozzánk, bár ez néha előnyös, ha kizárólag mi akarjuk értékesíteni a cuccot, ami általában magasabb hasznot jelent.

- Primary resource buying price limit: mennyiért vásárolunk nyersanyagokat ezen a bázison. Ez a beállítás érvényes mind a saját, mind a többi bedokkoló hajóra. Célszerű minél alacsonyabbra állítani ezt az értéket, hiszen ha olcsóbb az alapanyag, akkor nagyobb a profit. Persze minél olcsóbban akarjuk beszerezni a nyersanyagokat, annál kisebb az esélye, hogy fogunk ennyiért kapni belőle.
  A „jumps" oszlop azt mutatja, hogy ennyiért (vagy ennél olcsóbban) jelenleg hány ugrás távolságra lehet kapni ebből a nyersanyagból.
- Fund transfer: minden gyárnak saját kasszája van. Ebből fizeti a hozzá rendelt hajók által vásárolt nyersanyagokat, illetve ide kerül az eladott termékekből származó bevétel. Ezzel az opcióval tudunk pénzt adni a gyárnak, és innen tudunk felvenni pénzt, hogy költekezhessünk. Soha ne engedjük 0-ra, mert ebben az esetben csak akkor jut nyersanyaghoz, ha mi személyesen viszünk neki.
- Maximum jumps: fontos paraméter, ezzel állíthatjuk be, hogy a gyárhoz rendelt hajók maximum hány kapu távolságba menjenek el, amikor nyersanyagot hoznak vagy késztermléket szállítanak el. 2-3-nál nagyobbra csak indokolt esetben állítsuk, ugyanis ez már akkora távolság, hogy nagyon soká érnek hajóink a célpontokhoz, emiatt nagy az esély, hogy az árak megváltoznak mire hajóink célba érnek.
- Other races can trade with this station (Yes/No): engedjük-e, hogy a saját hajóinkon kívül más hajók is dokkolhassanak.. Célszerű Yes-re állítani, hátha beesik egy vevő...

Automatikus termelés

Ahhoz hogy a játék ne legyen unalmas, rendeljünk minél hamarabb saját teherhajókat a gyárakhoz. Célszerű annyi hajót venni, ahány nyersanyag szükséges a termeléshez, és egy hajót kimondottan egy bizonyos nyersanyag beszerzésére ráállítani. Vásárláskor minden hajóra tegyük fel a Trade command software MKI és MKII verzióját, ezek teszik lehetővé ugyanis az automatikus kereskedést. Ezen kívül a végtermékek értékesítésére is érdemes egy-két hajót beállítani, így nem vagyunk az AI által irányított hajókra utalva, és általában nagyobb haszonnal is tudjuk eladni a termékeinket. A következő lépéseket kell megtennünk egy hajó üzembe helyezéséhez:

- miután megvettük (figyeljünk a szállítandó nyersanyag méretére!!!), válasszuk ki a hajót, majd a „command console" menüben állítsuk be a home base-nek a kiszolgálni kívánt gyárt.
- a trade parancsnál válasszuk a „buy" vagy „sell ware for best price" parancsot, és a megfelelő vásárolni vagy eladni kívánt nyersanyagot (a listában csak a homebase által használt illetve gyártott termékek vannak).

Ezután a hajók már maguktól tevékenykednek. Figyeljünk rá, hogy az eladásnál, illetve vételnél a gyárnál beállított árak illetve maximum jumps értéke alapján dolgoznak hajóink. Az automatizált eladáshoz egy fontos jó tanács: amikor saját hajóink adják el az árukat, mindig az indulás pillanatában legdrágábban vásárló állomást célozzák meg. Ezután nem ellenőrzik többé az árat. Ennek következtében, ha időközben egy másik hajó (akár ugyanerről az állomásról is) leveri az árakat, akkor az eladás kisebb nyereséggel vagy akár veszteséggel is zárulhat. Mit lehet ellene tenni? Igyekezzünk gyors (maximális sebességre tuningolt) teherhajókat használni, és lehetőleg ne áruljunk 2-3 ugrásnál nagyobb távolságra. Ha pedig biztosra akarunk menni, akkor ne mi adjuk el az árukat, hanem állítsunk be olyan árat, hogy a gép vásároljon közvetlenül tőlünk. Ekkor biztos, hogy a beállított ár alatt nem lesz eladás. Egy másik tipp: a Solar Power Plantok hozzák a legnagyobb profitot. Ellátni sem nehéz őket, hiszen csak Crystalt igényelnek. Az egyetlen probléma velük, hogy mivel elég sok SPP van a gép kezében is, a Crystal általában hiánycikk, és a gépi gyárak sokszor adják 6 creditért is az energiát. Márpedig akkor nem tőlünk fog vásárolni a nép... Ennek ellenére kezdésként felhúzhatunk 4-5 SPP-t is különböző szektorokban, és akkor jó hasznot termelnek, viszont cserébe több szektorban kell védenünk a hajóinkat.

Harc/Kalózkodás

Miközben gyáraink termelnek, kedvünk szottyanhat a harcra, de akár kizárólag ezzel is kereshetjük a kenyerünket. Induló M5 kategóriájú hajónk erre a feladatra alkalmatlan, igazság szerint nem is szabad vele harcolni, mert egy kósza találat is megsemmisítheti, ráadásul fegyverzete még a leggyengébb kalóz és szállítóhajók pajzsait sem tudja áttörni. Ezért ha harcolni szeretnénk, ajánlott egy M4, de inkább M3 kategóriájú hajót beszerezni. De mennyibe is kerül ez?

A hajókról

A hajógyáraknál megfigyelhető, hogy az egyes típusok háromféle „kiszerelésben" (S, M, L) vásárolhatóak. A különbség a három verzió között a csak felszerelt pajzsok és fegyverzet erősségében van. Ezek egyébként tetszőlegesen cserélgethetőek utólag is az equipment dockokban, de azért célszerű lehetőség szerint az L-es modellre hajtani, mert így a legegyszerűbb hozzájutni az általában hiánycikknek számító komolyabb fegyverzethez. Különösen a 25MW-os pajzsokra igaz ez, amelyek mind a szállítóhajók, mind az M3-as vadászok számára fontosak, viszont csak a távoli Split szektorokban lehet külön kapni belőlük. A vásárláskor érdemes a sebességet (engine tuning) és a manőverező képességet (rudder optimisation) a maximumra feltornászni, a hajó árához képest ezek már nem kerülnek sokba, de sokat számítanak. Pénztárcánknak és igényeinknek megfelelően további felszereléseket is érdemes beszerezni,

bár a legfontosabb mindenképpen a pajzs/fegyverzet/sebesség trió. Talán durva, de igaz, hogy egy hajót teljesen felszerelni akár mégegyszer annyi pénzbe kerülhet, mint magának a hajónak a beszerzése.
Vásárlás előtt nézzük meg az összes faj által gyártott hajókat, és azok paramétereit. Az 1.1-es patch lehetővé teszi, hogy az U billentyű segítségével a gyárban megtekinthessük egy hajó jellemzőit anélkül, hogy megvásárolnánk. Figyeljünk a felrakható maximális fegyverzet/pajzs, valamint az elérhető végsebesség értékeire, ezek között komoly eltérés szokott lenni. Általában azért elmondható, hogy a hajó ára jól jelzi, mit is ér a gép valójában, vagyis a drágább = jobb !

A fegyverekről

A pajzsoktól eltérően (több MW = erősebb pajzs) a fegyvertípusok között nemcsak erősség (ezt az Alpha/Beta/Gamma minősítés jelzi) hanem működési elv szerint is van különbség. Az alábbi kategóriákkal találkozatunk:
Impulse Ray Emitter (IRE) - a leggyengébb lézerek, az M5-ös vadászok fő fegyverzetét ezek képezik. Maximum csak vadászokkal szemben hatásosak, a komolyabb pajzsok ellen sokat nem érnek.
Particle Accelerator Cannon (PAC) - lényegében erősebb IRE-k, bár tűzgyorsaságuk kisebb. Emiatt jó tudni, hogy a GIRE erősebb, mint az APAC.
High Energy Plasma Thrower (HEPT) - erősebb mint a PAC. A GHEPT összsebzését (páncélzat+pajzs) tekintve a legerősebb fegyver a játékban.
Phased Shockwave Generator (PSG) - területre ható fegyver, emiatt nem muszáj pontosan célozni velük. Az A és B verziók elég gyengék a páncélzattal szemben, a G pedig - bár irtja a pajzsokat - zabálja az energiát, ezért nem lehet vele folyamatosan 2-3 másodpercnél tovább tüzelni. Figyeljünk rá, hogy PSG-ket semleges/saját hajók közelében ne használjunk, mert mindenkit sebeznek. Khaak hajók ellen ettől függetlenül aranyat érnek.
Photon Pulse Cannon (PPC) - a legdrágábbak. Hatótávolságuk a legnagyobb, tűzgyorsaságuk is jelentős, de erő tekintetében gyengébbek, mint a HEPT azonos szintű verziói.
Ion Disruptor - kizárólag a pajzsot sebzi, azt viszont brutális mértékben, ráadásul még célozni se nagyon kell vele. Több hajóra is hat, ezért akárcsak a PSG-vel, vele is csínján bánjunk. Hajók elfogásához mindenesetre kötelező darab.

Patch nélkül egy lépést se!

Mielőtt bárki belekezdene a komolyabb játékba, feltétlenül szerezze be az egosoft honlapjáról (www.egosoft.com) az 1.1-es javítást, amely nélkül majdhogynem játszhatatlan a program a gyakori fagyások miatt. Ezeken túl jópár apró, bár hasznos újítás is megjelent, és bizonyos joystick problémákat is megoldottak benne. Itt jegyezném meg, hogy a joy csak a harcoknál fontos, a játék nagyobb része billentyűzetről is irányítható (sőt, talán így kényelmesebb is).

Mass Driver - az egyetlen, nem energia alapú fegyver, amelyhez a raktérben lőszerre (ammunition) is szükség van. Nem fogyaszt energiát (lehet lőni vele mint a meszes), és áthatolva a pajzsokon közvetlenül a páncélzatra hat. Sajnos nem túl erős, még az IRE leggyengébb verziója is nagyobbat sebez.

Említést kell tenni még a rakétákról, melyekből ötféle van a játékban. Általában elmondható, hogy amelyik a drágább, az az erősebb, bár sebességben ez nem feltétlenül igaz. A rakétákat is be lehet célozni akárcsak az űrhajókat, és ágyúval meg is semmisíthetőek (a PSG és az ID erre a célra is kiváló).

Hogyan jussunk pénzhez a harcokból?

Rendfenntartásból: minden birodalom Trading Station-jain vásárolhatunk rendőrségi engedélyt (license), melynek birtokában ha kalóz vagy idegen hajót semmisítünk meg az adott faj szektoraiban, automatikusan pénz üti a markunkat. Egy M5 kategóriájú hajóért kb 500, míg egy M3-asért 5000 credit a vérdíj. Arra ügyeljünk, hogy még véletlenül se találjunk el semleges hajókat, ugyanis egyetlen lövedék miatt is automatikusan ugrik az engedély (azért pótolható). PSG és ID használata ezért rendőrként nem javasolt.

Hajófoglalásból: ezzel jókat lehet kaszálni, bár nagyobb türelem és gyakorlat is szükséges. Az X2-ben van esély arra, hogy egy megtámadott hajó pilótája átadja nekünk gépét. Ennek valószínűsége függ a hírnevünktől, a hajó sérülésének mértékétől valamint az is befolyásolja, hogy mióta gyomrozzuk az áldozatot. Ha egy hajót el akarunk foglalni, folyamatosan tartsuk a pajzsait 0% körüli állapotban (erre szuper az Ion Disruptor) és rongáljuk meg a páncélzatát is. Előbb utóbb az illető feladja, és máris gazdagabbak vagyunk egy hajóval, amit vagy megtartunk, vagy akár el is adhatunk a hajógyárakban.
Pár megjegyzés:

- az egyik legjobb hajó a foglaláshoz az M3-as Argon Nova, amely elég gyors és Disruptort is rakhatunk rá.
- mivel a hajók annál többet érnek, minél egészségesebb állapotban adjuk el őket, igyekezzünk a lehető legkevesebb sérülést okozni a páncélzatban. Tapasztalataim szerint csak ID-vel lőve azért még nem adják meg magukat, ezért egy gyengébb fegyvert (pl. APAC) is vigyünk magunkkal, amellyel folyamatosan kopogtassunk az áldozat páncélzatán.
- néha hagyjuk magára a célpontot, hogy kicsit feltöltődjön a pajzsa, majd rontsunk rá hirtelen. Ilyenkor gyakran kiugrik a gyáva pilóta …
- a hajók felszerelése sajnos többnyire „eltűnik", amikor a birtokunkba kerülnek. Ezért különösen nagy öröm, ha egy kalózhajó pajzsai vagy fegyverei is megmaradnak. Tapasztalataim szerint a véletlenen múlik, hogy kapunk-e extrákat vagy sem.

Mit tegyünk a Khaak hajók ellen?

Amikor már jónéhány gyárunk és szállítóhajónk van, a Khaak invázió egyre idegesítőbb lesz, ugyanis az idegenek folyamatosan lelövik hajóinkat. Mivel a khaak hajók falkában tevékenykednek, még egy maximális pajzsokkal ellátott szállító sem élheti túl egy nagyobb csoport össztámadását. Bár a birodalmak hajói automatikusan megtámadják az idegeneket, nekünk is célszerű részt

venni a szállítási útvonalak biztonságossá tételében, főként az olyan szektorokban, ahol nincsenek őrhajók.
A khaak hajók clusterekben (fürtökben) jelennek meg a szektorokban. Sajnos megjelenésük teljesen véletlenszerű, mivel nem a csillagkapukon keresztül jönnek, ez ellen tenni nem lehet. Öröm az ürömben, hogy a khaak hajók emiatt nem is járnak át a szektorok között - ahol megjelentek, ott is maradnak.
A fürtök egyébként ártalmatlanok - amíg a hajók így össze vannak kapcsolódva, nem támadnak. Ám bizonyos idő elteltével, vagy ha valaki belelő a fürtbe, az szétbomlik, és rengeteg - a fürt méretétől függő - M5-, plusz egy darab M3-kategóriájú hajóvá alakul át. Innentől kezdve, mint a felbolydult méhkas, megtámadnak mindenkit, aki a közelükbe kerül, és egészen addig jelen lesznek a szektorban, amíg valaki meg nem semmisíti őket.

A khaak hajók vadászatára a legjobb egy PSG-vel felszerelt hajó (a Paranid Nemesis a legolcsóbb ezek közül), de egy ionágyús M3-osztályú géppel is van esély a kicsi (!!) fürtök ellen és az egyes gépek ellen. Érdemes kihasználni, hogy a szétbomlás ideje alatt 5-10 másodpercig a hajók teljesen inaktívak és egy csomóban vannak, így könnyű eltalálni őket. Ha PSG-t használunk, akkor pedig az egyedüli problémát csak az M3-as mag jelenti, amely elég erős, lézerei pedig hihetetlen sebességgel zabálják le a 125MW-s pajzsokat is - lehetőleg ezt iktassuk ki elsőként. A szétbomlott fürttel már nehezebb a dolgunk (M3-as hajónál nagy valószínűségű a halál), érdemes lehet folyamatosan távolodva a lövegtornyokra bízni az üldözők aprítását.
A khaak inváziót megállítani nem lehet, együtt kell élni vele. Annyi előnye azért van, hogy egy nagyobb csomó elpusztítása jó hatással van a megítélésünkre, és ha van rendőrségi engedélyünk, akkor akár 10.000 credit hasznot is jelenthet.

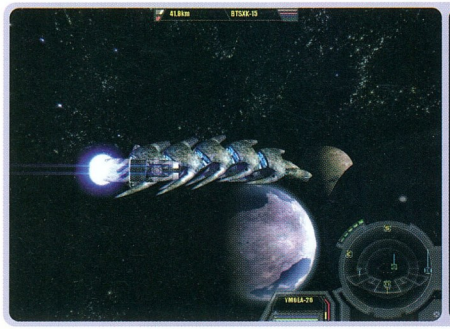
Tipp: ha már van elég pénzünk és meguntuk a khaakok vadászatát, hajóinkat automatikusan is elküldhetjük egy rendszerbe őrjáratozni. Az 1.1-es patch felrakása után - ahol javítottak a harci AI-n - egy 2x125MW-s pajzssal felszerelt Nemesis simán tisztán tudja tartani például a President's End szektort. Ahhoz, hogy egy hajó magától is harcoljon, fel kell szerelnünk a Fight command software MK I és II verziójával.

A küldetésekről

Bár az X2 alapvetően szabadúszó játék, van benne egy lineáris történet, amely küldetéseken keresztül bontakozik ki. Ugyan ezen feladatok elvállalása nem kötelező - az előző részekben nem is voltak ilyenek - az elején érdemes lenyomni gyorsan az első három missziót, ugyanis tetemesen megdobhatjuk vele 1000 credites indulótőkénket. Bármikor megszakíthatjuk a feladatok végrehajtását, ahogy éppen kedvünk tartja, és folytathatjuk később, ha éppen nincs jobb dolgunk - ez nem jár semmiféle hátránnyal.
A küldetések legtöbbje menjünk ide / beszéljünk ezzel típusú, és mivel személyi naplónkban minden részletesen le van írva, csak néhány trükkösebb részt említenék meg.
Az első küldetéshez dokkoljunk be a Terracorp főhadiszállására, és lépjünk kapcsolatba az igazgatónővel, aki Elena Kho névre hallgat. Az állomás a Home of Light szektorban van, közvetlenül délre indulószektorunktól. Amint bedokkoltunk, hívjuk fel a hölgyet, aki megbíz a következő feladattal (computer szállítás az Ore Beltbe).
Miután ezt letudtuk, a következő feladat már kicsit hosszabb, mint az előző kettő, de sokkal jobban is fizet - főleg ha „csalunk" egy picit. Kapunk egy Argon Express szállítóhajót, amellyel egy kutatócsoportot kell visszahoznunk az Atreus Clouds rendszerből.
Ez kicsit távolabb van, de az út továbbra sem veszélyes. A rendszerbe érve keressük meg a Boron Trading Station!, dokkoljunk, mentsünk, majd beszéljünk Saya Khoval. Ezután egy rövid átvezető film következik, ahol megtekinthetjük a Boronok víz alatti civilizációját, majd irány hazafelé. Útközben kalózok fognak ránk támadni. Ne ijedjünk be, nem lőnek szét minket, ugyanis amint pajzsunk kritikus szintet ér el, a semmiből előtűnik egy hajó, és a kalózoknak annyi. Ezután dokkoljunk be egy equipment dockba (az Argon Prime-ban útba is esik egy), és adjuk el a 25MW-os pajzsokat meg a lézerünket. Megbízónk nem fog reklamálni érte, a hajót meg úgyis elveszik a küldetés végén, hát miért ne használnánk ki a lehetőséget? Az eredmény közel 400.000 credit, amiből már be tudjuk indítani leendő birodalmunkat. E kis trükk lebonyolítása után irány a Terracorp HQ, ahol Elena még jutalmat is ad - egy leharcolt Argon Mercury-t, ami sajnos abszolút csupasz (semmi extra nincs rajta) és bűn lassú (mivel teljesen le van rongálódva).
Az 5. küldetés ismét trükkös - miután beszéltünk az Argon Prime rendszerben Ban Danával és meglátogattuk a Goner Temple-t a Cloudbase Southwest-rendszerben, fel kell keresnünk a Breannans Triumph-szektorban lévő szétrombolt csillagkaput. Mielőtt oda indulunk, vegyünk néhány rakétát, ugyanis a kapu körül egy Teladi szerencsevadász ólálkodik, aki megérkezésünkkor lelép a rendszerből (bármit is mondunk neki - barátunkat azért küldjük utána), de otthagy néhány aknát (mine) ajándékba. Ezek darabjaira robbantják a hajónkat, ha a kapu közelébe megyünk - ezt megelőzendő kellő távolságból rakétával szedjük le őket. 2-3 rakéta elég, ugyanis az aknák egymást is felrobbantják. Amint tiszta a terep, közelítsük meg a kaput, majd szálljunk ki, és szkafanderben vizsgáljuk meg a maradványokat. Két „inner

cell" névre hallgató részt kell 20-30 m-re megközelíteni, hogy sikeres legyen a küldetés.
A 6. küldetés megint egyszerű (irány az Antigone Memorial-rendszer). Mielőtt azonban folytatnánk, tartsunk szünetet, és szerezzünk be egy komolyabb hajót. A minimum egy M3-as Nova, teljesen felfejlesztve, ugyanis a befejező küldetések már a gyakásról szólnak. Lesz majd meglepi is, de ezt nem lövöm le…

SzabFer

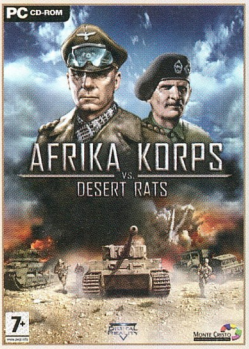


DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

Manapság rengeteg program kalauzolja a játékosokat a II. Világháború poklába. Lassan már a legelfelejtettebb csaták is feldolgozásra kerülnek FPS, szimulátor, és stratégiai köntösbe öltöztetve. Szerencsére a Desert Rats VS Afrika Korps nem szimplán egy a sok közül, magasan kiemelkedik egyrészt a történelmi hűség miatt, másrészt, mert a készítők romantikát, humort, és rengeteg kalandot csempésztek az elképesztő grafikával megvalósított játékba.

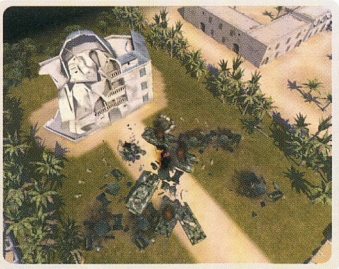
- **CD Link:**

- **Fejlesztő:Digital Reality**
- **Kiadó: Monte Christo Games**
- **Megjelenés: 2003-Március**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: http://www.monte-cristogames.com/Etats-unis/ImageInterface/DRintro.htm**



Mit tegyünk...

A történet az 1941 és 1943 közötti időszakban zajlik, mikor a német erők Rommel vezetésével megjelentek Észak-Afrikában. A történet során a „sima" egységeken kívül a manapság már megszokottnak mondható módon hősöket is irányítanunk kell. Ők a történet főszereplői, így sokkal hangsúlyosabb szerephez jutnak a többi hasonló játék hőseihez képest. A hősök, annak ellenére, hogy esetleg a háború kirobbanása óta ellentétes oldalon állnak, nem feltétlenül egymás ellenségei, és mint írtam, romantika is felüti a fejét Afrika homokdűnéi között. A sztoriról nem is



mondanék többet, a játékosokra hagyom a felfedezés izgalmát, inkább csak szeretnék némi segítséget nyújtani, hogy az ismerkedés könnyebben menjen, hamarabb, és felkészültebben vethessétek magatok a kalandokba.

A főmenüben kezdhetünk új játékot, illetve itt tölthetjük be mentett állásainkat. A játék automatikus mentést készít minden sikeres küldetés után; az igazán keményvonalas játékosoknak, illetve azoknak, akik a maximumot akarják kihozni magukból azt javaslom, hogy küldetések közben ne mentsenek egyáltalán, mert a program statisztikáiban a közbülső mentések is megjelennek. Annyit azért elárulhatok, hogy így azért még könnyű fokozaton sem lesz egyszerű végigjátszani a programot. A kezdő stratégák, illetve azok, akik szeretnek sokat menteni, a sima mentés mellett használhatják a gyorsmentést is (F5). A főmenüből indíthatjuk a többjátékos módokat, melyekből háromfélét találunk a programban. A hagyományosnak mondható Deatmatch-ben az nyer, aki megöli az ellenfelét. A Conquer módban zászlók jelölnek stratégiailag fontos helyeket, és ezeket a zászlókat kell összegyűjteni a jól védett főhadiszállásról elindulva. A harmadik mód a Tobruk-To-El-Alamein során az egyik játékos védekező, a másik támadó szerepet tölt be, és mindkét fél három fázisban erősítést is kap a csata során. Az opciók menüponton belül a hangot és a grafikát finomhangolhatjuk, illetve elindíthatjuk az oktató küldetést (tutorial), mely lépésről lépésre vezeti be a játékosokat az Afrika Korps világába. Kezdő stratégáknak mindenképpen ajánlom a tutorial végigjátszását, de akik már több valósidejű stratégiával játszott, ezt nyugodtan kihagyhatják.

Ha az új játék menüpontot választjuk, akkor rögtön több lehetőségünk is akad, a sztori módot (STORY MODE) választva máris a történet kellős közepében találjuk magunkat. A sztori módot választva mind a tengelyhatalmak, mind a szövetségesek oldalán küldetéseket kell teljesítenünk, hogy szép lassan eljussunk a történet végkifejletéig. Választhatjuk a kampány (CAMPAIGN) módot, ahol a számunkra szimpatikusabb oldalt - majd természetesen a másik oldalt - választva kell végigjátszani a küldetéseket. Itt a tengelyhatalmakat választva nyolc küldetés, a szövetségesek oldalán hat küldetés vár ránk. Harmadik lehetőségként kiválaszthatjuk a már végigjátszott küldetéseket, hogy esetleg egy új taktikát választva győzzük le az ellenséget, vagy, hogy sikerüljön megtalálni a végigjátszás során kifejlett rejtett, vagy másodlagos küldetéseket. Első választásként mindenképpen a sztori módot ajánlom, mert egyrészt így ismerjük meg magát a játék történetét, és mert ebben a módban a történethez kapcsolódó extra küldetéseket is végigjátszhatunk, melyek a kampány módban nem szerepelnek. A hősök naplót vezetnek, melyből a küldetések között még több információhoz jutunk a történettel, és a háború folyásával kapcsolatban, de a napló szintén csak a sztori módban érhető el. A játék kezdetekor három nehézségi fok közül választhatunk, a könnyű fokozat helyett csak a vérbeli stratégáknak ajánlom a nehezebb fokozatokat.

...ha elkezdődnek a kalandok...

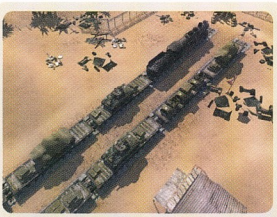
Az első küldetés során megismerkedünk az összes főszereplővel, szerephez jut a Erich Von Hartmann, Gregory Sinclair, Marius Bertrand Lafarge, Wilson „Goose" Gosling, és Lys is. Ez a rövidke küldetés bemelegítésként szolgál, illetve segít megismerni a játék kezeléséhez alapvetően szükséges tudnivalókat. Szokás szerint az egér balgombjának kattintásával választhatjuk ki a vezérelni kívánt hőst, vagy egységet. Ha a gombot lenyomva tartjuk, akkor több egységet ki tudunk jelölni egyszerre. Az egér jobb gombjával tudjuk megadni, hogy a kijelölt egységek merre menjenek, illetve kit vagy mit támadjanak meg. A járművekbe, házakba, és egyéb objektumokba szintén az egér jobb gombjával tudjuk embereinket elhelyezni. A nézet természetesen tetszőlegesen változtatható, az INSERT lenyomásával közelíthetjük, a HOME lenyomásával távolíthatjuk a kamerát. Aki görgős egérrel játszik, az ugyanezeket a beállításokat az egérgörgővel is megteheti. A DELETE és END billentyűk lenyomásával forgathatjuk, a PAGE UP - PAGE DOWN billentyűkkel dönthetjük a képet. A játék közben bármikor felgyorsíthatjuk és lelassíthatjuk az időt, méghozzá a numerikus billentyűzeten található + és - gombok segítségével. Az első küldeteshez nagyjából ennyi információ szükséges, ám amint befejezzük a missziót, rengeteg új dolgot kell megtanulnunk.

Minden küldetés előtt ki kell választanunk azokat az egységeket, melyeket fel kívánunk használni. Minden küldetés főszereplője az egyik hős, aki a küldetés vezetője is egyben. A hősökre nagyon vigyáznunk kell a küldetések során, haláluk automatikusan a küldetés elvesztését jelenti. A hősök a legjobb gyalogos egységeknél is sokkal erősebb karakterek, és járműve ültetve nagyobb előnyre teszünk szert, mintha egy sima egységet ültettünk volna be.
A hősökön kívül általában gyalogos egységeket és járműveket választhatunk. Azért írom, hogy általában, mert vannak olyan esetek, amikor a küldetés jellege miatt csak gyalogos egységeket választhatunk. Minden egység bizonyos mennyiségű, úgynevezett „Küldetéspont"-ot (KP) képvisel, egy gyalogos mondjuk 2 pontot, amíg jármű 10 pontot. Egy küldetés során meghatározott mennyiségű küldetéspontot használhatunk el, tehát nem vihetünk magunkkal tetszés szerinti haderőt, csak amennyinek a küldetéspont értéke összesen a megadott értéket nem haladja meg. Nézzük meg részletesen a gyalogos egységeket, és a jármű kategóriákat!

GYALOGOSOK:

Lövész: (1 KP)
A legáltalánosabb egységünk, semmilyen speciális tulajdonsággal nem rendelkeznek. Mivel kevés küldetéspontot érnek, ezért belőlük tudunk a legtöbbet választani egy-egy misszióhoz. Általános tulajdonságú géppuskával vannak felszerelve.

Gépfegyveres egység: (82 KP)
A gépfegyvernek köszönhetően eléggé hatásosak az ellenfél gyalogos egységei ellen. Ha több egység közel áll egymáshoz, akkor egyszerre többet tud hatástalanítani közülük, a fegyver szórása miatt. Közelharcban szinte legyőzhetetlenek. Ha egy gépfegyverest olyan járműbe ültetünk, amelynek van gépágyúja, akkor még nagyobb hatékonyságot tudunk elérni.



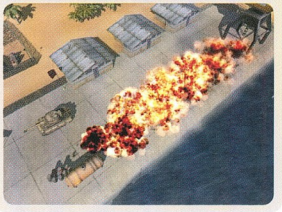
Felderítő: (2 KP)
A felderítő egységek rendelkeznek a legnagyobb látótávolsággal, és az ellenfél őket veszi észre a legnehezebben. Általános fegyverzettel vannak ellátva, tehát nem érdemes egy lerohanásnál őket használni. Inkább derítsük fel velük a terepet, aztán küldjünk előre pár páncélost. Ha egy felderítőt valamelyik járműbe ültetünk, a látótávolságunk még jobban megnövekszik.

Utász: (2 KP)
Az utászok nagyon gyenge fegyverzettel vannak ellátva, de mégis az egyik legértékesebb egységeink, ugyanis egyedül ők képesek az aknákat hatástalanítani. A felderítőkhöz hasonlóan könnyen sebezhetők, ezért csapatmozgásoknál érdemes előre küldeni őket, de amikor csetepatéra kerül sor, akkor óvjuk őket, mint a hímes tojásokat.

Gránátos: (2 KP)
Gránátlövővel felszerelt katonák, páncélozott járművek ellen a leghatékonyabb egységünk. Járműbe ültetve a fegyverzet hatékonysága megnövekszik.

Szanitéc: (2 KP)
Harcban a leggyengébb katonáink, de mégis a legfontosabb egységünk, ugyanis képesek a többiek sebesüléseit ellátni. Az utászhoz hasonlóan a legértékesebb katonáink, meg kell védenünk őket bármi áron. A legjobb, ha egyet szinte hozzáragasztunk a hősünkhöz. Így a legerősebb karakter védi a szanitécet, míg a hősünk szinte sebezhetetlenné válik. Ha az embereink többségét járműben helyezzük el, figyeljünk, hogy a maradék gyalogosok között legyen szanitéc.

Lángszórós: (5 KP)
A lángszórós minden és mindenki ellen az egyik leghatékonyabb egység. Lángszórója nem kíméli sem a növényzetet, sem az épületeket, az ellenfél katonái elő lángoszlopként esnek el ügyködésük nyomán. A járművek páncélzatát felhevítik, ezzel nagy károkat okoznak. Ha egy lángszórós meghal, a hátán lévő gáztartály felrobban, ezzel a környezetében szép pusztítást visz végbe.
A hatótávolsága elég alacsony, ezért csak közelharcban érdemes felhasználni őket. Az ellenséges lángszórós támadása hatástalan ellenük.



Mesterlövész: (3 KP)
A gyalogos egységek legnagyobb ellenfele, hiszen ő rendelkezik a legnagyobb látótávolsággal mind közül. A nyitott, vagy kevésbé páncélozott járművek személyzetét is könnyen hatástalanítja. Így nagy segítségünkre lehet, ha járműveket akarunk szerezni.

A gyalogosok mellett rengeteg járművet felhasználhatunk a küldetések során, ezeket a járművek a játékban csoportokra osztva találjuk meg.

Tippek-trükkök

Először légi egységekkel derítsük fel a terepet, utána a páncélosokkal kezdjünk el rendet teremteni, és a végén küldjük a gyalogos egységeket, hogy ők arassák le a babérokat.

Ha lehet, akkor ne semmisítsük meg az ellenfél járműveit, jó taktikával könnyen megszerezhetjük őket. Nincs is jobb, ha a végére megduplázódik a tankjaink száma.

Ha az ellenfél légi egysége észlel minket, számítsunk rá, hogy hamarosan barátságtalan látogatóink érkeznek.

Ne sajnáljuk az időt a gyógyításra és javításra, két csetepaté közben használjuk ki az időt, hogy minél tovább életben tarthassuk egységeinket.

Bátran használjuk a beásás / kiásás parancsot, a megjelenő homokzsákok meglehetősen nagy védelmet nyújtatnak egységeinknek.

Nem feltétlenül kell elfogadni a gép által automatikusan összeállított csapatot, ha már kiismertük az egységeket, és fel tudjuk mérni, hogy a küldetés sikeréhez ki tud a legjobban hozzájárulni, akkor nyugodtan változtassunk az egységek összetételén.

Tankok:
A legfontosabb járművek a játékban, kulcsfontosságúak lehetnek egy-egy küldetés során. Nem könnyű megsemmisíteni őket, de a különböző fajtájú tankok különböző páncélzattal rendelkeznek, ezért van, amelyiknek inkább az első fele, van, amelyiknek a hátsó fele, és van olyan, amelyiknek az oldala sérül könnyebben. Ha éppen meg kell állítani egyet, akkor célozhatunk a lánctalpra, vagy akár a tank tornyára is. Nem jelent gondot, ha éppen egy kisebb épület, növényzet, vagy akár egy hadseregnyi gyalogos áll utunkba, a tankkal könnyen legázolhatjuk akármelyiket. A nagyobb tankok másodlagos fegyverrel is fel vannak szerelve, ezáltal igazi halálosztóként használhatjuk őket. A tornyokkal az ellenséges járműveket, a másodlagos fegyverekkel - többnyire gépágyúkkal - az ellenséges gyalogosak tudjuk ártalmatlanítani. A tankok tornyát a CTRL lenyomásával tudjuk elforgatni, a bal egérgombbal kell megadni a forgás irányát.

Felderítő járművek:
Nagyon gyorsak és a használatukkal nagy látótávolságra tehetünk szert. A gyorságuk miatt sokkal nehezebb őket eltalálni, mint a nehéz, erősen páncélozott járműveket. Ha gyorsan be kell járni egy területet ellenséges egységek után kutatva, akkor csakis ilyen járművek használjunk. Ebbe a csoportba tartoznak többek között a motorok.

Szállítójárművek:
A legsebezhetőbb járművek, nagyon gyorsan mozognak, de elég gyenge a páncélzatuk. Két fő feladatra használhatóak: szállíthatnak katonákat és vontathatnak különböző ágyúkat. Oda kell figyelni a védelmükre, ugyanis ha felrobbantják vagy szétlövik őket, akkor a katonák, vagy a vontatott ágyúk is megsemmisülnek. Ebbe a csoportba tartoznak a különböző teherautók, de ide tartozik a szervizkocsi is. Ugyanis mindkét oldalnak van egy-egy olyan teherautója, amelynek egyetlen célja van csupán, a harcok közben találatot kapott járművek sérüléseinek kijavítása. Ha egy tanknak kilövik az ágyúját, vagy a lánctalpát, azzal is könnyen elbánik. Harc közben érdemes a csata hevétől távol tartani, ugyanis könnyen megsérülnek, és ha felrobbannak, jelentős károkat okoznak az összes körülötte tartózkodó egységben.

Tankelhárítók:
Az AT-fegyvereket az erősen páncélozott járművek megsemmisítésére fejlesztették ki. Vannak köztük mozgatható és egy helyben használható típusok. A mozgatható egységeket gyalogosok is vontathatják, de nem érdemes, annyira lassan tudják csak mozgatni, hogy csak a csata végére érnének oda vele a srácok. Tehát mindenképpen egy szállítójárművet használjunk a mozgatásukra.

Tüzérség:
Hasonlóak a tankelhárítókhoz, pusztító tüzerővel rendelkeznek. Ha felrobbannak, a repeszek iszonyatos pusztítást végeznek a környéken. Ugyanúgy ahogy az AT-kat, ezeket is szállítójárművel mozgassuk.

Egyéb egységek:
Ebbe a csoportba tartozik az összes légi jármű, illetve légelhárító fegyver. A mozgatható típusú légelhárító fegyvereket a tankelhárítókhoz hasonlóan a járművekkel kell a rendeltetési helyükre szállítani. Ezekkel a fegyverekkel földi célpontokra is lőhetünk. Egyébként a fő célpontjaik a repülőgépek. Kétféle repülőgépet használhatunk: felderítő gépeket és bombázókat. Kérhetünk légi támogatást, de csak óvatosan, olyan területre kérjük, ahol csak az ellenfél egységei tartózkodnak, különben a mi soraink-ban is hatalmas pusztítást végeznek.

Természetesen a játék kezdetén nem érhető el az összes gyalogos egység és jármű, szép lassan érdemeljük ki az egyre hatékonyabb egységeket, eszközöket. A készítők a szokásos fejlődést megfejelték egy nagyon kellemes újítással. A játék során presztízs pontokat (PP) is gyűjthetünk. Ehhez a főmissziókon kívül a titkos-, és mellékküldetéseket is végre kell hajtanunk. A küldetés teljesítése után automatikusan megkapjuk azt a speciális járművet, amelyhez sikerült összegyűjteni a szükséges presztízspontot.

...és csatába szólít a haza?

Amint elkezdjük az első komolyabb küldetésünket, érdemes jobban szemügyre venni az egységek vezérléséhez szükséges felületet. Az itt található ikonok segítségével adhatunk ki különféle parancsokat, de természetesen nem kell mindig ezekre az ikonokra kattintani, a parancsokat gyorsbillentyűkkel is el lehet érni. A parancsokon kívül két nagyon fontos kapcsolót is találunk itt. Az egyikkel a kijelölt egységek mozgását, a másikkal a tüzelést tudjuk szabályozni. A mozgásnál beállíthatjuk, hogy a kijelölt egység tartsa a pozícióját, szabadon, vagy a többiekhez közel mozogjon. A tüzelésnél beállíthatjuk, hogy a parancsunkat követően lőjenek, viszonozzák automatikusan az ellenfelek támadását, vagy, hogy ne lőjenek egyáltalán. Nagyon fontos kapcsolók ezek, a készítők egyik legjobb újítása, de ugyanakkor plusz feladatot is ró a játékosra. Nagyon fontos, hogy az egységek viselkedése megfelelően legyen beállítva. A viselkedések beállításához hasonlóan nagyon fontos a parancsok ismerete, nézzük meg részletesen, hogy milyen utasításokat tudunk kiadni egységeinknek.

Állj (Stop):
Alapvetően akkor kell használnunk, ha az egységeink mozgásban vannak, és mindenképpen meg kell őket állítani. Néha nem elég, ha egy másik helyre irányítjuk a csapatunkat, mert olyan helyzetbe kerülünk, hogy mindenképpen meg kell állítsuk az egységeket. Ha nem adjuk ki az állj parancsot, akkor az egységek addig mozognak, amíg az előző parancscsal meghatározott helyre nem érnek. Az állj parancs megszakít minden egyéb kiadott parancsot.

Mozgás (Move):
Ez a leggyakrabban használt parancs a játék során, ezt aktiváljuk minden alkalommal, amikor a jobb egérgombbal odakattintunk, ahova az egységeinket akarjuk irányítani.

Támadás (Attack):
Ezt a parancsot is sokszor használjuk, de legtöbbször szintén az egérgomb aktiválja. Néha mégis az ikonnal, vagy a hozzá tartozó gyorsbillentyűvel kell aktiválnunk, például ha olyan épületet kell lerombolnunk, melyben nem tartózkodik ellenség.

Speciális támadás (Special attack):
Az ikonra kattintva (vagy a gyorsbillentyű használatával) újabb ikonok jelennek meg, melyekkel speciális támadásokat indíthatunk. Nézzük meg őket!

- **Erőteljesebb támadás (Force attack):**
Akkor használjuk, ha gyorsan mozgó egységet akarunk semlegesíteni, vagy ha olyan épületeket akarunk lerombolni, melyek az egységeink útjában állnak.

- **Lánctalpra irányuló támadás (Attack caterpillar):**
A tankok igen kemény ellenfelek, az erős páncélzatuk miatt eléggé nehéz kivonni

őket a forgalomból. Mégis van a sebezhető pontjuk, ugyanis a lánctalpukat megrongálva nem tudnak tovább mozogni. Sajnos ilyenkor még mindig tudnak tüzelni, de a lánctalptámadással máris egy lépéssel közelebb kerülünk a megsemmisítésükhöz.

- **Toronyra irányuló támadás (Attack gun):**
A tankoknak még egy gyenge pontjuk van, és az nem más, mint a torony. Ezzel a speciális támadással el tudjuk

némítani a tankok ágyúit. Ettől természetesen még tudnak mozogni, de a a lánctalptámadással kombinálva maradandó és teljes károsodást tudunk okozni. Ha - nagyon okosan - arra az elhatározásra jutunk, hogy megszerezzük magunknak a tankot, akkor csak a tornyot, majd a tankból elmenekülő személyzetet némítsuk el, és utána a szerviz kocsival javítsuk ki a sérüléseket, és foglaljuk el a tankot.

- **Légi / földi támadás (Air / Ground attack):**
Ahogy már említettem, a légelhárító valamint a tankelhárító egységekkel földi- és légi támadást is tudunk intézni. Ezek az egységek egyszerre csak az egyik támadást tudják alkalmazni, és ezzel a paranccsal tudunk váltani, ha éppen a másikféle támadásra lenne szükségünk. Azt viszont tudni kell, hogy az átváltás némi időt vesz igénybe, és ez alatt az idő alatt az egységünk nem tud semmilyen támadást véghez vinni.

A speciális támadások nagyon hasznosnak bizonyulhatnak, ezért a hozzájuk tartozó gyorsbillentyűket érdemes minél hamarabb megtanulni. Nézzük a további alapvető parancsokat.

Fordulás (Turn):
Amint az egységek felvették a pozíciójukat, el tudjuk fordítani őket a fordulás parancs segítségével. Ez sok esetben hasznos lehet, főleg a gyalogos egységeknél, hogy jó irányba nézzenek, és a lánctalpas egységeknél, hogy azt az oldalt támadják az ellenfeleink, ahol erősebb páncélzat van.

Speciális képességek (Special abilities):
Néhány egység különleges képességekkel bír, ezeket tudjuk ezzel a paranccsal előhozni. A megnyíló menüből az alábbi képességeket tudjuk kiválasztani.

- **Gyógyítás (Heal):**
A szanitéc az egyetlen egységünk, mely képes a többi gyalogos egység sebesüléseit gyógyítani. Ha a szanitécet kiválasztjuk, és rákattintunk jobb gombbal egy sebesült egységre, akkor az egészségügyi egységünk már rohan is, és megkezdi a gyógyítást. Be tudjuk állítani azt is, hogy a szanitéc automatikusan ellássa a sérülteket, ehhez csak annyit kell tenni, hogy a szanitécnek szabad mozgást kell engedélyezni a mozgásokat beállító kapcsolónál.

- **Javítás (Repair):**
Ahogy csak a szanitéc tud gyógyítani, ugyancsak egy speciális egységünk - a szervizkocsi - tudja a sérült járműveket megjavítani. A tornyok és lánctalpak javítása egyébként több időt vesz igénybe, mint egy teherautó sérüléseinek kijavítása. A szanitéchez hasonlóan mi is vezérelhetjük őket, de ha szabad mozgást engedélyezünk, akkor automatikusan javítják a megsérült járműveket.

- **Vontatás (Tow):**
Néhány járművel gépágyúkat, és légi-földi elhárítókat tudunk vontatni. A vontatás parancs kiadása után jobb egérgombbal kattintsunk a vontatni kívánt egységre.

- **Aknák hatástalanítása (Disarming mines):**
Bármelyik gyalogos egység képes az aknákat észlelni, de egyedül az utászok tudják ezeket hatástalanítani. Ezek az aknák direkt a járművek ellen lettek telepítve, csak akkor robbannak, ha egy járművel az aknára hajtunk. Ha valaki aknát észlelt, akkor válasszuk ki az utászt, és a jobb egérgombbal kattintsunk az aknára.

A speciális képességek a speciális támadásokhoz hasonlóan nagyon fontosak, gyorsan memorizáljuk az aktiválásukhoz szükséges gyorsbillentyűket.

Beásás / Kiásás: (Dig In / Dig Out)
A tankok, gépágyúk, és a különböző elhárító egységek esetében használhatjuk ezt a parancsot. Akkor érdemes használni, ha egy bázist ostromlunk, vagy egy meghatározott helyet kell megvédjünk. Ugyanis, ha ezt a parancsot kiadjuk, akkor az egység elejénél és oldalánál homokzsákok jelennek meg. Így az egység extra védelemhez jut a különféle támadások ellen, de nem tudnak megmozdulni. (Kivéve persze a tankok ágyúit.) Ha a parancsot kiadjuk, akkor a homokzsákok eltűnnek, és újra mozgatni tudjuk az egységeket.

Követés (Follow):
Ezt a parancsot kiadva az aktuális egység követni kezdi a kijelölt egységünket. Tehát csak baráti egység követését tudjuk pa-

rancsba adni. Nagyon hasznos parancs, így csak egy egységet kell irányítanunk, a többi egység automatikusan követi azt.

Futás / Kúszás (Run / Crawl):
A gyalogosaink futni és kúszni tudnak. Ha a mozgásukat kúszásra állítjuk, akkor máris sokkal védettebb pozícióba kerülnek, az ellenfél nehezebben tudja megsebezni őket. Ezt a parancsot csak akkor érdemes kiadni, ha már közel vagyunk az ellenfélhez, a gyalogosaink ugyanis kúszás közben nagyon lassan mozognak.

Beszállás / Kiszállás (Mount / Unmount)
A gyalogosaink be tudnak szállni a járművekbe, és be tudnak menni különféle épületekbe is. Ezzel a paranccsal helyezhetjük el őket, és ha a parancsot újra kiadjuk, akkor kiszállnak-kilépnek onnan. A járművek használatához mindenképpen biztosítanunk kell személyzetet, és ahogy már írtam, ha több - megfelelő - egységet helyezünk el, akkor a látótávolságunk, tűzerőnk növekedik.

Ne habozzunk egy percig sem...

...mert a készítők hihetetlen munkájának hála, felejthetetlen élményben lesz része annak, aki a Desert Rats VS Afrika Korps világába csöppen. A hangulatot csak fokozza a dinamikusan változó muzsika, és a rengeteg újítás elképesztően sokrétűvé teszi a programot. A felsorolt tippek, trükkök segítségével szerintem mindenki el tud indulni, de biztos vagyok benne, hogy a történet megismerésén kívül még így is számtalan ínyencséget fedezhettek majd fel a játék során.

Tim Norton

LORDS OF EVERQUEST

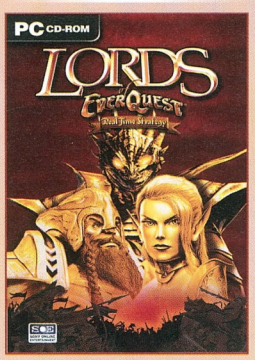
Az Everquest név bizonyára ismerős sok játékos számára, hiszen az egyik legnépszerűbb, kimondottan interneten játszható RPG. A Sony 1998-ban, az Ultima Online sikereit látva döntött úgy, hogy egy forradalmi grafikával és technológiával felvértezett MMORPG-t készít, ahol szerverenként akár 1000 ember is tevékenykedhet. A játék annyira eltalált volt, hogy megjelenése után "ipari szabvánnyá" vált, és az új online játékok sokat merítettek belőle. Sikere mind a mai napig töretlen, az eltelt évek során a fejlesztése nem állt le, módosítások és kiegészítők sora jelent meg hozzá. Aztán a Sony úgy gondolta, érdemes lenne a sikert máshol is kiaknázni, és azoknak is csepegtetni egy kicsit az Everquest eszszenciájából, akik nem lógnak egész nap a neten.

- **CD Link:**

- **Fejlesztő: Rapid Eye Entertainment**
- **Kiadó: Ubi Soft**

- **Megjelenés: 2003-December-05**
- **Kategória: Stratégia**

- **Honlap: http://www.lord-sofeverquest.com/**



A Lords of Everquest nem más, mint a névadó MMORPG RTS-be oltott verziója. A következő oldalakon néhány - remélhetőleg hasznos - tippet és trükköt igyekeztem összegyűjteni azok számára, akik úgy döntöttek, hogy ezzel a játékkal múlatják az időt.

Kezelési tippek

A LOEQ kezelése alapvetően nem különbözik az RTS-szabványtól. Van azonban néhány sajátossága (némely esetben ez a hibákat jelent, finom megfogalmazásban), amivel számolnunk kell.

1. Mivel nincs pause (valami oknál fogva csak cheattel lehet megállítani a játékot), még az egyjátékos kampány során sem, érdemes a sebességet főleg

az ismerkedés során visszavenni. Mivel a harcok elég kuszák, csak így van esélyünk a mikromenedzsmentre, ami létfontosságú a győzelemhez. Skirmish-meccseknél a sebességet csak a főmenüben állíthatjuk át, játék közben már nem.

2. Lényeink alapvetően agresszívek, és a világ végére is követik az ellent, ha egyszer megpillantották. Emiatt elég nehéz az egységeinket egy csapatban tartani, ami viszont létfontosságú a hatékony harchoz. Ugyan van lehetőség a harci szellem módosítására (Defend - maradjon a környéken; Stand Firm - ne mozduljon el a helyéről), de ez automatikusan törlődik, ha bármikor közvetlenül mozgatjuk egységünket. Nagyon figyeljünk erre oda, mert egyébként csúnya káromkodás a vége, amikor emiatt elveszítünk egy jól felfejlesztett harcost.

3. Mivel a lények egymáson nem tudnak átmászni, kisebb tömegben is komoly kavarodást okoz egy mozgási parancs kiadása. Ezért ha csapatainkat mozgatjuk, azt lehetőleg csak kisebb csoportokban (10-12 egység) és rövid szakaszokban tegyük. Ha nagyobb seregre van szükségünk, inkább képezzünk 2-3 csoportot, és külön vessük be őket, több irányból a harcba. Így jobb eredményeket érünk el, mert egységeink nem akadályozzák egymást.

4. Amikor egy csoportot létrehozunk (ctrl+számok), akkor mindig lesz egy vezér - általában ez a lordunk, lovagunk vagy a csapat legerősebb tagja. A csoportot kiválasztva csak a vezér speciális képességeit és tárgyait látjuk kapásból a kezelőpanelen. A vezér megváltoztatható, ha az egységlistán az ő képére kattintunk, majd újból megnyomjuk a crtl+szám billentyűket.

5. Ha egy csapatba szervezünk egységeket, akkor azok automatikusan formációba is kerülnek. Ez gyakorlatilag annyit jelent, hogy négysoros (soronként 3 egység) négyzetbe rendeződnek mozgatás után. A gép automatikusan általában jól rendezi az egységeket (előre a harcosok, hátra a varázslók), de ha változtatni szeretnénk a sorrenden, akkor harcosainkat a kis képeik drag and drop mozgatásával szabadon cserélgethetjük. A véglegesítéshez ismét nyomjunk egy ctrl+szám kombinációt.

6. A formációk mindig a mozgatás irányába néznek. Erre figyeljünk, mert varázslóinkat pillanatok alatt lemészárolják, ha hátulról jön egy támadás.

7. Egyszerre maximum csak 12 egységet jelölhetünk ki. Erre nagyon kell figyelni akkor, amikor például egy nagy csatából szeretnénk kivonni harcosainkat, mert csak ennyit jelölődik ki akkor is, ha a teljes képernyőt „bekerítjük" az egérrel.

A gazdasági részről

Mint minden RTS-ben, ebben a játékban is szükség van pénzre épületeink legyártásához és egységeink kiképzéséhez. Szerencsére nem sok dologgal kell küszködnünk, ugyanis minden faj ugyanazt a pénzforrást, vagyis a platinabányákat használja. Munkásaink innen hordják a központi épületbe vagy a raktárba (ha az közelebb van) a pénzt. A kitermelésnél dolgozóink hajlamosak egymást akadályozni a közlekedésben, ezért egy teljesen nyílt terepen lévő bányához maximum hat, a kevésbé megközelíthető helyeken találhatóakhoz pedig legfeljebb négy munkást rendeljünk. Ezt figyelembe véve maximáljuk a dolgozók számát, ugyanis a pénz nagyon fogy, így a győzelem kulcsa az, hogy milyen ütemben jutunk utánpótláshoz. Az akciók kezdetén egyébként érdemes felkutatni a közelben lévő bányákat, és amint lehet bebiztosítani azokat…

Építkezni (más RTS-ektől eltérően ehhez nem kell külön egység) egyébként csak a központi épület körül tudunk. Két kivétel van ez alól:

- a platinaraktár, amit elvben bárhová tehetünk, hiszen ezek pont arra szolgálnak, hogy a távoli bányák mellé lerakva gyorsítsák a pénz begyűjtését.
- Őrtornyok. Ezekből csak háromféle van (fajonként egy-egy). Az őrtornyok egyébként detektálják a láthatatlan egységeket (pl. Infiltrator) és jó tudni, hogy csak a Brotherhood Spell Towere tud légi célpontokra is lőni. Az Elddar őrtorony sebzése pedig viszonylag alacsony, de cserébe minden hatótávolságukban lévő egység támadási és mozgási sebességét csökkenti.

Szerepjáték beütés

Bár a LOEQ-nak sok gyerekbetegsége van, az RPG-jellege valamennyire képes ezt ellensúlyozni. A játékban minden egység - beleértve a legutolsó töltelék harcost is - folyamatosan kapja a tapasztalati pontokat ha harcol, és amint kellő mennyiséget összegyűjt belőle, akkor szintet lép. Maximum a 20. szintig juthatunk el. A szintlépés a legtöbb esetben csak az életerő növekedésével jár, de 5 szintenként (tehát a 6, 11, 16. szinten) a sebzés (varázslatok esetén a hatóerő) is emelkedik 50%-al. A lordok esetében a sebzésmódosuláson kívül egy új varázslattal is gazdagodik a repertoár, és a lord aurája is erősebb hatást gyakorol a körülötte lévőkre. A lordunk szintje még egy előnnyel jár: a frissen kiképzett egységek szintje egyből a lord szintjének fele lesz. Bármely egységet, amely elérte a 6. szintet, lovaggá léptethetünk elő. A lovagok kapnak osztályuknak megfelelően egy új varázslatot, sebzésük és életerejük még jobban növekszik, és a lordhoz hasonlóan egy aurát is kapnak, amely javítja a környékén lévő saját és rontja az ellenséges egységek harcértékeit. Mind a lord, mind a lovagok elpusztíthatatlanok - ha meghalnak, akkor testük nem tűnik el, és egy recruiter egységgel (lásd lentebb) megközelítve feltámaszthatóak. A büntetés mindössze némi tapasztalati pont levonás.
A szintrendszer mellett a tárgyhasználat is sok variációra ad lehetőséget. Minden egységnek van élletereje, ezen kívül százalékos ellenállása a hatféle lehetséges támadási formával szemben. Az alábbi fajtákkal találkozhatunk: piercing - szúró, slashing - vágó, crushing - ütő, magic - mágikus, elemental - őselemi (pl. tűz), poison - méreg. Minden egységnél megnézhetjük játék közben, hogy milyen védekezési értékei vannak, plusz azt is láthatjuk, milyen típusú és erősségű támadással rendelkezik.
Hogy ne legyen ilyen egyszerű, találkozhatunk földi, illetve repülő lényekkel is. Földi lényekre általában mindenki tud támadni, a levegőben lévőkre viszont többnyire csak a távolsági támadásokkal rendelkezők - az egység támadási fajtájára kattintva menet közben is megnézhetjük, hogy tud e repülő lényre támadni vagy sem.

Egységek

Mielőtt belemennénk a fajok egységeinek áttekintésébe, emlékezzünk meg a nem harci lényekről. Minden oldalon két ilyen van, amelyeket a központi épületben képezhetünk ki. Az első a bányász (Clockwork spider, Dwarwen strip miner, Bixie harvester) - feladatát azt hiszem, nem kell részletezni. A másik az elhullott hősök és lovagok feltámasztására szolgáló recruiter. Ő is fegyvertelen, de van egy további speciális képessége - ha kifejlesztjük a Diplomacy-tudományt

megtalálható a játékban. Ez is minden egység esetében lehetséges, egy katonánknál maximum négy tárgy lehet. Ezeket a varázscuccokat semleges lények legyőzésekor vagy a térképeken elszórt ládákból kapjuk meg. Sokféle tárgy van, kezdve a különféle tulajdonságokat nyújtó amulettektől a varázslatokat tartalmazó tekercseken át, egészen a több töltettel rendelkező varázstárgyakig. Némelyik eszközzel akár magas szintű szörnyeket is megidézhetünk a csapatba. A tárgyakat bárki használhatja, megkötés nincsen.

Harcrendszer

A LOEQ harcrendszere könnyen megtanulható, de ettől függetlenül szórakoztató és a központi épületben, akkor onnantól kezdve képes elfoglalni az ellenséges épületeket, melyek ezután úgy viselkednek, mint ha mi építettük volna. Így akár bármely három faj egységei rendelkezésünkre állhatnak egy játékban, ami elég brutális előnyt jelent.
A recruiterek csak egyszer használhatóak, azután eltűnnek, és újat kell kiképeznünk.

Shadowrealm egységek

Hammerskull grunt
A sötét oldal alap közkatonája. Közelharcban jó, de a légi egységekkel szemben tehetetlen. Nagy tömegben érdemes bevetni illetve a játék elején egy-két ilyennel egész jól lehet a lordot fejleszteni. Speciális képességével egy jó nagyot sebez az ellenfélen. Lovagként képes az ellenség figyelmét magára irányítani (Taunt) - maximum bajban lévő gyengébb egységek (pl. varázslók) megsegítésére lenne jó. Közelharci sebzése viszont ilyenkor már nagyon figyelemreméltó, majdnem 200, fejlesztések nélkül…
Brother of night
Bár védettsége közel azonos és sebzése nagyobb, mint a grunté, élethereje ahhoz képest kevés, így harcokban kevésbé jeleskedik. Lovaggá előléptetve ha bajban van, tetszhalottá válva megmenekülhet.
Trickster
Kevés élethereje miatt közelharcban nem valami használható, viszont láthatatlansága és lerakható csapdája miatt (egyszerre csak egy lehet aktív) érdemes egy-kettőt kreálni belőle, és kommandózgatni egy kicsit.
Sacrifical healer
Létfontosságú egység, ő képes felgyógyítani sérült harcosainkat. Közelharcban ront rá az ellenfelekre, de mivel nem túl erős, könnyen elhullhat. Ezért inkább maradjon hátul - gyógyítóként sokkal többet használ, mint harcosként. Lovagként varázslatával közel 20%-al növeli egy nagyon rövid időtartamra a környezetében lévő összes egység fizikai támadásokkal szembeni védelmét.
Defiler
Méregtámadása földi és légi célpontok ellen is hatásos. Közelharcban hamar megfekszik, emiatt tartsuk a hátsó vonalakban. Ha netán előléptetjük, akkor „háziállatként" egy csontvázharcost idézhet meg magának.
Mogri
Közelharci ostromegység - bár sebzése élőlények ellen kisebb, mint a Grunté, épületek ellen komoly bónuszt kap, ráadásul magas varázslatelleni védelme miatt például a Brotherhood védelmi tornya (spell tower) alig sebez rajta valamit. Ha bázist ostromlunk, feltétlenül legyen velünk három-négy Mogri …ha lovaggá ütjük, akkor speciális képességével a körülötte lévők rombolási képességét is feljavítja.
Goblin blitzer
Jó gyors repülő egység, ideális felderítésre és az őrizetlenül hagyott bányáknál dolgozók öldösésére - az AI is szeret vele rajtaütéseket szervezni. Élethereje nincs túl sok, ezért a védelmi tornyok vagy a varázslók hamar leszedik az égről.
Venom spitter
Hogy miért pont a lufigyárban lehet képezni, az rejtély, mivel ő a sötét oldal lovagja. Élethereje egész jó, fizikai védelme is megfelelő,

A marketing ismét működik!

Bár a játék nem rossz, de elmarad az olyan, RTS-standardnak tekinthető játékoktól mint a Warcraft3 vagy az Age of Mythology. A Sony szerencséjére azonban a játék neve miatt valószínűleg sokan meg fogják venni a programot, főleg az Everquesttel ténylegesen játszók, hiszen számukra a játékban szereplő lények többet jelentenek holmi statisztikáknál. A LOEQ összes egysége ugyanis az online játékban is megtalálható, sőt nagy részük játszható is. Ráadásul a reklámszakemberek csomagolnak egyhónapos ingyen játékot is az új Everquestben, ezzel is kívánatosabbá téve az egyébként középkategóriás programot. Hiába na, a világunk már ilyen…

és bár lassan mozog (ha gyógyítókkal van egy csapatban, akkor azok rendszeresen elé rohannak), távolsági méregtámadása légi célpontok ellen is hatásos. Lovagként kapott Harm Touch-képességével mágikusan sebez egy célpontot.

Summoner
Fizikai állóképessége és védelme semmi, ráadásul ahhoz képest, hogy varázsló, meglepő hogy a varázslat ellenállása is 0. A Malaise-képessége nem nagy szám, pusztán az ellenfele varázs- és méregellenállását csökkenti le némiképp. Mivel az AI szereti közelharcban támadni a varázslóinkat, nagyon kell rá vigyázni - igazság szerint emiatt nem is nagyon használható. Ha lovaggá ütjük, akkor egy tűzelementált tud megidézni, amely kellemes támadóértékkel rendelkezik, de közelharci ellenállása szinten 0.

Frostbringer
Mágiaellenállása miatt életképesebb, mint a Summoner, de hozzá hasonlóan nem valami nagy szám. Mindenesetre, ha nagyon akarunk varázslókat használni, akkor inkább válasszuk őt, mert másodlagos varázslata valamivel hasznosabb. Lovagként azonban a Summoner picivel jobb, mert a Frostbringer evacuate-varázslata csak menekülésre jó.

The wretched
Figyelemre méltó ütőgép ez a troll harcos. Kellemes harcértékei mellett alapból képes az ellenfél életerejéből gyógyítani magát, fejlesztéseivel pedig minden támadásával extra életerőt szívhat el. Még egy magasabb szintű kerran lovast is elintéz, hátasával együtt… Lovagként kap egy támadó varázslatot is, hogy ezzel egészítse ki 150-es fizikai sebzését (ez valamennyivel kisebb, mint a többi lovaggá előléptetett harcos egységé).

T'Xol Mogri
A Mogri repülő változata - sajnos varázslatok és fizikai támadások elleni védelem nélkül. Bár lassabb is földi megfelelőjénél, ezt ellensúlyozza teleportáló képessége, amelynek segítségével a látótérben lévő ellenséges épületek fölé ugorhat egy szempillantás alatt. Nagy tömegben komoly meglepetést lehet vele okozni az ellenfél hátországában. Előléptetve a Mogrival azonos jellegű képességet kap.

Agyatlan rusholás a neten

A játék dizájnhibája miatt (nehéz a felderítés) a netes játékok során többnyire a primitív rush-taktika dönti el a küzdelmeket. Erre legjobban az Elddar Alliance felel meg, mivel alap egysége a többihez képest igen erős, és ha sikerül az elején 10-12-t legyártani, akkor az ellenfél kemény küzdelmek elé néz. Persze ennek is megvan az ellenszere, de ahhoz tudni kell, hogy egy ilyen rushra készül a szemben álló fél, ami hatékony felderítés híján csak a hatodik érzékkel lehetséges. Ez pont a lényegét öli meg a játéknak, ugyanis a rövid partyk során nincs lehetőség a karakterfejlesztésre.

Dawn of brotherhood egységek

Megjegyzés: a testvériségnek nincs légi egysége, viszont cserébe gyalogosai erősebbek a másik két fajénál.

Highland axeman
Ütőgép, jó páncélozással. Bár sebzése kicsit alacsonyabb, mint a Shadowrealm Grunté, spéci képessége, hogy egy ideig sebzését nem csökkenti a páncélzat. Előléptetve a Taunt-képességet kapja, meg 200 feletti sebzést.

Glamour caster
Varázsló, gyenge fizikai állóképességgel. Kezdetben szükség van rá (vagy a másik varázslóra), ugyanis képes repülő célpontokra is lőni. Enthrall varázslatával megbénítja az ellenséges egységeket, melyek sem mozogni, sem támadni nem lesznek képesek. Előléptetve Gift of pure thought-varázslata növeli a környezetében lévő egységek mana-regenerációjának sebességét.

Elemental master
A Brotherhood másik varázslója. Sebzése jóval nagyobb, így légvédelemre alkalmasabb, Supernova-varázslata ugyan nem sebez nagyot, de egyszerre több célpontra is hat. Mivel ráadásul képes megidézni egy repülő szemet is - ami egész jó felderítő -, összességében erősebb, mint a Glamour caster, ezért inkább használjuk őt. Lovagként a nem túl hasznos Evacuate-varázslatot kapja, ezért nem érdemes előléptetni.

Spirit talker
Ez a barbár sámán bár harcban átlagos, Talisman of tnarg-varázslata egészen jó, ugyanis ideiglenesen megnövel a célpontok maximális életerejét. Méregellenállása miatt hasznos egyes Shadowrealm egységek ellen is. Lovagi varázslata a szövetséges egységek mozgási sebességét és sebzését növeli.

Infiltrator
A Trickster tükörképe, harcban nem túl jó, de láthatatlansága és Lava trap-aknája hasznossá teszi. Előléptetve gyorsabb támadást lehetővé tevő képességet kap (Blinding speed).

Blackblade
Könnyű páncélozású, de impresszív sebzésű egység, különösen ha Backstab-képességét használja (ennek gyakorisága fejlesztéseivel növelhető). Lovagként ő is a Blinding speedet kapja.

Templar
A Brotherhood gyógyítója. A Shadowrealm healeréhez hasonlóan nélkülözhetetlen (egy csapatban legyen legalább 3-4 belőle), de tartsuk a hátsó sorokban. Fejlesztéseit amint lehet, vásároljuk meg, mert még jobban gyógyít tőle ráadásul a nem fizikai támadások ellen is szinte teljesen védett lesz.

Brother of light
Szerzetes, mely gyengébb védettségű az alap harcosnál, viszont képes magát gyógyítani és sebzése is nagyobb. Lovagként a menekülésre használandó tetszhalál képességet kapja.

Kerran Cavalry
Igen kellemes lovas egység. Jó harci statisztikái (sebzését fejlesztései tovább javítják) és gyorsasága mellett Kick-képességével - melyet elég sűrűn tud alkalmazni - megbénítja a célpontot, így még erősebb szörnyek ellen is van közelharcban esélye. Összességében nézve talán még a Temple knightnál is jobb. Lovagi Taunt-képessége nem sokat ér.

Mahout
Harci elefánt, sok életerővel. Bár lassú, ezt ellensúlyozza, hogy távolsági támadással rendelkezik. A Trampling-fejlesztés közelharcban is félelmetessé teszi, ugyanis a támadó is automatikusan veszít életerejéből, ha a Mahoutot üti.

Flame caster
Területre ható sebzése ugyan nem nagy (még épületek ellen sem, pedig arra bónuszt is kap), de cserébe irdatlan nagy hatótávolsággal rendelkezik. Emiatt rizikó nélkül bonthatja az ellenséges védelmi épületeket is. Rain of fire-bónusza - egyszerre 3 földi célpontot támad - igen hatásos, különösen nagy csapat ellen. Fejlesztései - a ballisztával együtt - tűzgyorsaságát javítják. Előléptetve a Wave of demolition-varázslatot kapja (a balliszta is), amely növeli környezetében lévő épületek elleni bónuszát.

Ballistae
A másik ostromegység, a Flame casterhez hasonlóan nagy hatótávolsággal és nagyobb sebzéssel. Épületek ellen picit hatékonyabb, és képes légi célpontokat is támadni továbbá alapból javítja is magát a Tinkerers touch-képességgel. Tömegben támadó harcosok ellen a Flame caster jobb.

Temple knight
Nehézpáncélos lovag, amely közelharcban nagyon jó védettséggel rendelkezik, ez ellensúlyozza a Kerran cavalryhoz képest

gyengébb sebzését. Extra képessége a Spirit talkerhez hasonlóan ideiglenesen kismértékben növeli egy szövetséges katona életerejét. Lovaggá ütve (mintha nem lenne már az :-) gyógyító képességet kap.

Eldar Alliance egységek

Megjegyzés: a szövetségnek nincs igazi gyógyítója, cserébe legtöbb egységének a regenerációs képességet felgyorsító fejlesztései is vannak.

Deadshot archer
A szövetség kezdő egysége távolsági támadása miatt a legerősebb a három faj induló lényei közül. Már kezdettől fogva képes repülő lényekre lőni (nincs szükség tehát a gyengébb varázslókra, mint a másik két fajnál), Camouflage-képessége pedig ideiglenes láthatatlanságot biztosít, mely azonnal megszűnik, ha az íjász támad. Kezdő piercing típusú sebzéséhez a fejlesztései további elemental bónuszt is adnak.

Greensong bard
A dalnok legfőbb erőssége, hogy zenéjével képes bármilyen egységet rövid időre (5-6 másodperc) saját oldalára állítani, annak szintjétől gyakorlatilag függetlenül. Harcban elég gyenge, még lovagként is, mert ott is

csak egy a saját egységek mozgási sebességét gyorsító varázslatot kap.

Gaz warrior
A békaharcos igen jó páncélozással és sebzéssel rendelkezik, ráadásul speciális képességként egyidejűleg több célpontot is tud ütni - ha nagy tömegben ugrál felénk, akkor „gáz" van. Lovagként sebzése kapásból 200 fölé megy, plusz kapja a Tauntot.

Gate master
Az Archer miatt nem valami hasznos varázsló, a szokásos kevés hp-vel és elemental támadással. Varázslata már kezdetben is 20%-al emeli egy célpont összes fizikai támadás elleni védelmét, lovagként pedig egy nem túl erős tűzelementált tud megidézni.

Mud elemental
Bár Granit crush támadása gyengébb gyalogos lények ellen is hatásos, ez a sárszörny főként épületek ellen hatékony. Szúrófegyverek ellen majdhogynem teljesen védett.

Burglar of tohl
A másik két faj tolvajaihoz hasonlóan ő is képes láthatatlanná válni, és csapdát is le tud rakni. Az ő csapdája nem sebez, csak rövid időre mozgásképtelenné teszi a közelében lévő lényeket. Lovagi képessége a támadásainak sebességét növeli.

Swarmcaller
Egzotikus kinézetű repülő ostromszerkezet. Villámtámadása inkább csak látványos mintsem erős, bár nagyon sok célpontra hat. Fejlesztéseivel páncélzata egész jól megnövelhető.
A többi ostromegységhez hasonlóan a Wave of demolition-képességet kapja, ha előléptetjük. Nagy tömegben támadó alacsonyabb szintű gyalogsággal szemben hatékony, de a varázslók pillanatok alatt lerobbantják az égről.

Egységek

Név	Ellenállások						Attack	Damage	Speed	Ár
	Piercing	Slashing	Crushing	Magic	Elemental	Poison				
Shadowrealm egységek										
Hamerskull Grunt	25	50	25	0	50	0	Crushing	75	30	80
Brother of Night	25	0	25	25	0	0	Crushing	90	30	80
Trickster	75	25	0	0	25	0	Piercing	100	30	80
Sacrifical Healer	25	50	25	0	25	0	Crushing	53	30	80
Defiler	0	0	0	0	0	75	Poison	66	30	75
Mogri	50	25	0	75	0	0	Crushing	50	30	110
Goblin Blitzer	0	0	25	50	0	25	Elemental	62	37F	90
Venom Spitter	50	50	50	0	0	0	Poison	66	22	125
Summoner	0	0	0	0	75	0	Magic	80	30	75
Frostbringer	0	0	0	50	25	0	Elemental	83	30	95
The wrteched	25	75	50	0	0	0	Slashing	75	30	105
T'Xol Mogri	0	0	0	0	50	25	Magic	48	22F	175
Clockwork spider	50	50	25	0	0	0	-	-	22	60
Dawn of brotherhood egységek										
Highland axeman	50	25	50	25	0	0	Slashing	60	36	85
Glamour caster	0	0	0	50	25	0	Magic	66	36	75
Elemental master	0	0	0	25	50	0	Elemental	100	36	85
Dwarven strip miner	25	25	0	0	50	0	-	-	26	60
Spirit talker	0	25	25	0	0	75	Piercing	60	36	80
Infiltrator	0	50	25	0	50	0	Piercing	100	36	80
Blackblade	25	0	50	0	0	50	Piercing	100	36	100
Templar	25	50	25	0	0	25	Crushing	40	30	85
Brother of Light	0	25	50	0	25	0	Crushing	87	30	85
Kerran Cavalry	25	25	50	50	0	0	Slashing	72	44	90
Mahout	0	0	75	0	0	25	Piercing	83	22	120
Ballistae	50	0	0	50	0	50	Piercing	40	22	110
Flame caster	25	25	0	0	75	25	Elemental	25	22	120
Temple Knight	50	75	25	0	0	0	Slashing	75	30	110
Eldar Alliance egységek										
Bixie harvester	0	0	0	25	0	50	-	-	30	60
Deadshot Archer	25	25	50	0	25	0	Piercing	75	30	75
Greensong Bard	25	25	0	75	0	0	Slashing	66	30	80
Gaz warrior	50	50	0	0	0	50	Slashing	83	30	85
Gate Master	0	0	0	25	50	0	Elemental	73	30	75
Mud Elemental	75	0	0	0	50	25	Crushing	40	30	120
Burglar of Tohl	25	0	50	0	25	25	Piercing	100	30	80
Swarmcaller	0	0	0	25	0	75	Magic	20	22F	110
Wolfrider	50	20	0	0	0	50	Crushing	66	37	90
Thorny druid	0	0	0	0	75	25	Crushing	53	30	80
Treant	0	0	50	50	0	0	Crushing	74	15	160
Beguiler	0	0	0	50	25	0	Magic	66	30	85
Forest Avatar	50	25	75	0	0	0	Slashing	65	30	120
Drake Rider	0	50	50	0	25	25	Piercing	70	30F	145

Wolfrider
Átlagos képességű harcos, mely maximum gyorsaságával emelkedik ki a többi egység közül. Speciális képessége nem nagy szám - mindössze megbénít kis időre egyetlen célpontot. Fejlesztése növeli sebzését, lovagként pedig nagyobb látótávolság a jutalma.

Thorny druid
Közelharcban gyenge (fizikai páncélzata nincsen), és Legacy of spikes-varázslata sem valami hatékony - egyetlen szövetséges egységet vértez fel egy mágikus pajzszsal, amely sebzi a körülötte lévő ellenségeket. Lovagi varázslatával a környékén lévő összes ellenség mozgását megbénítja - támadni azért még tudnak. Fejlesztései növelik regenerációs képességét.

Treant
Brutális méretű „ostromgépek", melyek hatalmas köveket hajigálnak képernyőnyi távolságra. Bár lassúak, teleport képességükkel könnyen kikerülnek a vészhelyzetekből. Lovagként a Wave of demolition-varázst kapja.

Beguiler
Varázsló (igen, ő is gyenge :)), mágikus támadással. Egy szövetséges egység támadásait képes felgyorsítani, előléptetés után pedig a közelében lévők manája regenerálódik gyorsabban.

Forest avatar
Jó páncélozású lovag, kismértékben képes gyógyítani az összes körülötte lévő egységet egyszerre, előléptetése után pedig még komolyabb gyógyító varázslatot kap. Ez sajnos lassan töltődik újra, ezért nem ér fel a többi faj gyógyítójával.

Drake rider
Légi egység közelharci támadással és távolsági méregvarázslattal, és viszonylag kevés HP-vel. Lovagként a Taunt-képességet kapja.

SzabFer

SEGÉLYVONAL

ÍRJ NEKÜNK: 1325 Bp. Pf.: 214 vagy segelyvonal@cdgames.hu
LEVELEZÉS CÍME: cdgames@cdgames.hu

CHASER

Sziasztok!!

Nagyon jó az újság!! Csak így tovább! A kérdésem az lenne hogy a Chaser nevű játékban elakadtam a víz alatti pályán amikor egy hajóval a víz alatt kell menni össze vissza! Már bementem a hajóba de nem tudom merre??????

Előre is köszi!!!

Sziasztok!
ClarCox

Pontosabban búvárruhában kell menni. Ez a legidegtépőbb pálya a játékban. A sárga fénypontokat (jelzőfényeket) kövesd a vízben, majd a hajóroncsokban. Ha egyen áthaladsz, kék színűre változik. Ennél többet nem lehet az ügyről mondani, lényegében két hajóroncsot kell átkínlódni a teljesítéshez. Ha nem látod a következő sárga pontot keress ellenségeket, azok mindig a jelzések környékén portyáznak.

Ciao
C5

LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

Sziasztok!

Megszereztem a Lord of the rings: Return of the King-et, de először a Fellowship of the Ringet szeretném végigvinni, de a fűzfánál elakadtam. Légyszi írjátok le, hogy mit kell csinálni a fűzfával!!!
Köszi
Racsmány Gyula

Szia!

No igen, ez a rész csak a regényben szerepel, a filmből kimaradt... Az ökölként lesújtó ágat kell támadnod bottal. Rohangálj a fatörzs körül, és próbáld meg minél többször megütni. Ha eltalál, semmi gond, egyél gombát, a föld alól kibukkanó gyökerek ellen vágj hozzá követ. Ha elég sokáig kihúzod, megjelenik Bombadil Toma, és megnyugtatja az ideges jószágot...

További jó játékot
}{redenc

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Elakadtam a gránátdobálósnál, a Max Payne 2-ben. A tartókötelet ellőtem, de nem jutok tovább.

Előre is köszi!
michschumi

Szia!

Két sorból áll a kupola felfüggesztése, ha jól sejtem most ott vagy, hogy a külső tartórudakat lőtted ki. Ha közelebbről megnézed, látsz egy belső gyűrűt is, ahonnan szintén ki kell szedni a vörös kis rudakat. Ha ez sikerül, már csak a főgonoszt kell likvidálnod, és fájdalom, vége a játéknak. Úgy saccolom kb. 5 percre vagy a végső animációtól.

Ciao, C5

MOHAA

HEEEEEEEELLLLLLLLLLL-LOOOOOOOOOO!!!!
Azt szeretném meg kérdezni hogy Medal of Honor Allied Assaultban „The Bridge" küldtésében mit keel csinálni addig eljutotam hogy levadásztam mindenkit a hídnál Jön a tankom és lövi a nácikat és ott akadtam el állandoan kilővik a tankot és mission failedet ír ki!!!!!!! LÉCI SEGITSETEK!!!!!! Üdv:Szunyog!

A kérdésedre íme a pálya leírása:

Menj be balra, üsd agyon az őrt és tovább. Haladj addig, míg el nem érsz a hídhoz, közben az életedre törőket öld meg. A hídnál, a baloldalra levő ház legtetejébe menj fel. Foglalj helyet a kiomlott falrésznél. A hidat a nácik fel akarják robbantani, ezt ne engedd nekik. Aki odamegy, azt lődd le. Minden lövés után próbálj tölteni, mert felrobbantják a hidat, míg te öt skulót belenyomsz a karabélyodba. Ha kész vagy, akkor jönnek a tankok. A hídon álló amerikai tanknak életben kell maradnia! Egy a feladatod, vedd elő a távcsövet, és nézz a náci tankokra, majd lövésgomb! Ilyenkor légi segítséget hívsz a célpontra, tehát lebombázzák a tankot. A mi tankunk egyedül nem tud nyerni, ezért segítsünk be! De közben jönnek a lépcsőn a németek hozzád is, úgyhogy arra is figyelj! Ha minden tank roncs a tieden kívül, kész a küldetés.

Clemi

Hello.

Ricsi vagyok. Ha ki tudnátok segíteni szuper lenne. Elakadtam a Medal of Honor Allied Assault-ban. Mikor az épület tetejéről kell kiloni a németeket, hogy ne robbantsák fel a hídon álló tankomat. Addig eljutok, hogy lelövem őket de utána mit kell csinálni.? A rádióval kell valamit csinálni gondolom de nem tudom működésbe hozni! Megtudnátok mondani ilyenkor mi van.

hy
Richárd

A távcsőnek látszó tárgy hivatott kijelölni a légi támogatás célpontját. Mivel mozgócélra kell bombáztatni, ezért saccolni kell. Sűrűn kell váltogatni a távcsövezést, a távcsöves puskás melót, és bizony gyakran hátra kell kémlelni, mert gyalogos harcosok örvendeztetnek meg időnként. Ha egy helyről nagyon nem sikerül átjutni a következő pályára, akkor keress másik fészket, mert több búvóhely is van, ahonnan rálátni a hídra.

Bye,
lizard

Sziasztok!

Segítséget szeretnék kapni két játékhoz, ugyanis elakadtam bennük.

Az első a MOHAA-val kapcsolatos. Annál a pályánál akadtam el, amikor a híd közepén áll a tank. Kinyírtam mindenkit, a túloldalon is felrobbantottam amit kellett, és innen nem megy tovább a dolog. Mit kell tennem? Tudnátok segíteni?

A második a Rayman 3- mal kapcsolatos. Annak még az elején járok nagyon. Bejutottam egy terembe, Ahol egy csillár szerű valami lóg. Egy kéz van rajta és ha megdobom átfordul a másik oldalra. Nem jutok tovább. Valahogy fel kellene jutnom az emelet részre. Mit tegyek?

Remélem tudtok segíteni, mert már több órát próbálkoztam mindegyikkel.
Előre is köszi!
Sziasztok: NÓRA

Szia,
A MOHAA-val kapcsolatban a megoldás a következő:

Egy a feladatot, vedd elő a távcsövet és nézz a náci tankokra, majd lövésgomb! Ilyenkor légi segítséget hívsz a célpontra, tehát lebombázzák a tankot. A mi tankunk egyedül nem tud nyerni, ezért segítsünk be! De közben jönnek a lépcsőn a németek hozzád is, úgyhogy arra is figyelj! Ha minden tank roncs, a tieden kívül, kész a küldetés

Clemi

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Hali! Nagyon király a MAGAZIN!!!

Lenne egy kis problémám! Elakadtam az Indiana Jones And The Emperor's Tomb játékban. Az a gondom vele hogy a ceyloni fejezet prágai részénél sehogyan sem tudom +oldani a CSILLAGJÓS ÓRA REJTVÉNYÉT. Annyi variációt próbáltam már de nem müxik. Válaszotokat előre is köszönöm! Csak így tovább!!!

Vincsy :-))

Szia!

Az alap, hogy a két kaszásnál meghúzod a kart, kijön a tűzből egy szárnyas valami, és nekiadsz egy „áldozatot", erre kapsz három kart és egy puzzle-t, ezt a tűz gomb lenyomásával kérheted le, és elég egyszerű. Az első látogatásnál a koronát kell neki adni, erre a következő a kapott ábra: bikafej, szarván IV és II, előbbi alatt hold, utóbbinál nap. A megoldás tehát: a 12 óránál lévő felső körbe a bika jelét kell állítani (egyet jobbra), a napot a kettőre, a holdat a négyre, és máris kinyílik az egyik ajtó, ott kell kimenni.

Szerintem így már menni fog, de ha nem, akkor olvasd tovább:

- kard: Skorpió (jobbra 6), Nap XII, Hold III
- tekercs: Ikrek (jobbra 7), Nap VI, Hold XI
- kristály: Mérleg (jobbra 4), Nap X, Hold X

További jó játékot
](redenc

HITMAN 2

Sziasztok.

A segítségeteket szeretném kérni. A Hitman 2-vel töltöm az időmet mostanában, de sajnos elakadtam. A következő pályánál: Tubeway Torpedo. A pályán egy tisztet kell kiszabadítani és kimenekíteni. A menekülés csak egy úton lehetséges a „Sewer Station"-nál ki kell robbantani a falat. Itt kezdődik a probléma. Nem tudom a bombát úgy letenni, hogy az ne robbanjon fel azonnal, ezáltal állandóan „meghalok". Ehhez kérném a sgítségeteket.

Előre is köszönöm.
Kocsi István

A bomba csak akkor robban ha a kellékek között aktiválod az élesítést. A tanácsom: mentsd el a játékállást és tesztelj: rakd le bárhol a pályán a bombát, távolodj el tőle és próbaként használd a detonátorát. Ha ez megy, már nagyobb biztonsággal fog menni a robbantás akció közben is, ahol 3-4 másodperced van nagyjából arra hogy az örök megjelenése előtt fedezékbe bújj. Tipp: várd meg amíg a leghető legtöbb őr beözönlik a terembe és csak akkor robbants, a detionáció egy csomó őrt is a falhoz fog kenni, így nagyobb eséllyel tudsz kimenekülni a fogollyal a csatornából.
By
C5

hitman2 - az a pálya, ahol a német csajt kell megölni nem találom a rohadt kulcsot az elrejto szobához hol van?????????????
segiccsetek légyszi
Bácskai Balázs

A rejtekszobát a térképen látod: fenn van az emeleten, a tornyok között. A kulcs az egyik őrnél van, az íróasztaloknál.
By
C5

THE THING

Szia(sztok)

Lenne egy kérdésem a The thing c. játékhoz. Ott tartok, hogy mikor leütöttek és elvittek valami bázisra. Egy laborban ébredtem, de nem várt meleg fogadtatás. Kint mászkál egy mumus!!! Nem baj kimegy lelő visszamegy. Gondolkod(elötte megbabráltam egy áramkört bent a gépeknél) megint kimegy balrafordulok odamegyek a fehérruhás krapekhoz és haverkodunk. Előre megyünk majd egy védelmi rendszer kikapcsol jönnek a liftből elintéz, lift nyitva bemegy nem lehet menni:(((. Visszamegyek majd észreveszem hogy ahonnan indultam van egy ajtó, kinyitottam bent a mérnök beteg gyógyit (közben szörnyecskék kinyifantva!!) Visszamegy és ahogy kilépek a szobából szembe van egy ajtó amit nem lehetcsak mérnökkel kinyitni. Kinyitotta bementünk jönnek a szörnyecskék és vége ennyi. Van még egy folyosó ahol van egy szoba és ott van egy kis gép Amivel lehet irányitani a géppuskákat.
Demeter Bertalan

Szia,
Miután mindent elintéztél, a liften mehetsz tovább.
Bye, Mis

SOLDIER OF FORTUNE 2

A segítségeteket szeretném kérni a solider of fortune 2 vel kapcsolatban. Elakadtam egy olyan résznél, ahol egy épület oldola kirobbant. Bementem és találltam egy pisztojt elzártam egy csapot. Kint vannak a tűzoltók de nem tudom hogy mit kell csinállni. reméllem tudjátok miről van szó
köszi csá
zol

Ki kell hozni az épületből a sérültet. Gondolom arra már rájöttél hogy a SOF 2-ben a hullákat és az eszméletlen embereket lehet húzni-vonni. Itt is ez a feladat: keresd meg a sebesültet a romok között és hozd ki az épületből az utcára. Nem kell aggódnod, ebben a kampányban nem fognak rádtámadni, ez csak amolyan átvezető akció két ólompumpálás között.

Ciao
C5

SNIPER

Helo.
azt szeretnem megtudni hogy a Mester-lovesz(Sniper) jatek vadaszat a vadaszra fejezeteben hogy kell kijonni a liftbol?

Zsolt

Szia

Természetesen az ajtónak magától kell kinyílnia, ahogy felért az emeletre a lift.

Clemi

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD)	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ C&C GENERALS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ GTA3: VICE CITY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ BF 1942 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	
		☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Hello!
Megkaptam karácsonyra a gyűrűk ura 3-at (Return of the King). Elakadtam a Mágus útján, a Minas Tirith- i falakról kell lelökni a létráka, lököm is, de mindig elvesztem.

Légyszi segítsetek!
Előre is kösz.
V210

Nem könnyű pálya, de a játék se az...
A lényeg: meg kell akadályoznod, hogy az ellenség elfoglalja a várat. A jobb felső sarokban lévő kijelző az „elfoglalásjelző", ha ez betelik, elkezd villogni, kis idő múlva vége a játéknak. Fent középen látod a stilizált térképet, te a kis kiugró rész közepéről indulsz, ahol megjelenik egy piros pötty, az a létra, oda kell rohanni, és a fizikai támadás gombjával el kell rúgnod. A csáklyáknál az akciógombbal lejutsz a párkányra, itt könnyebben tudsz rohangálni. Jó idő múlva jön egy animáció, ostromtorony érkezik. A kiindulópontodtól balra, attól nem messze, picit hátrafelé találsz egy lépcsősort, fuss fel, majd kerülj a középen lévő katapult mögé, a kék körben akció, majd még egy (nyomogasd folyamatosan!). A második lövés után rohanj le a lépcsőn, és irány jobbra, közben rugdald a létrákat. A jobbszélen érkezik egy újabb torony, a távolsági támadással (legjobb feltöltve) kapd szét. Ezután ismét vissza a toronyba (rugdosva), egy lövés a katapulttal, majd távolsági támadással szedd le a szárnyas nazgúlt, ha lezuhan a kastélyra, rohanj le, ismét jobbra.

Újabb torony jön. Ha nem voltál elég fürge, kőomladék állja utadat, mássz le a párkányra, majd fel a másik oldalon. Rugdosva irány a jobbszél, távolsági támadással ezt is döntsd le. Most lehet megnyugodni, a rohangálásnak vége!

(a fenti idézet a Play Zone magazin első számában megjelent végigjátszásomból van)
További jó játékot
}{redenc

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

mit kell csinálni a gta vice city ben amikor a plázába sok lila háromszög van?
G

Miután átvetted a védelmipénzbizniszt, néhány üzlettárs elfelejt kellő tiszteletet tanúsítani, és megtagadja tőled, ill. embereidtől a fizetést, ezért ebben a küldetésben meg kell leckéztetni őket (nem az embereidet). Az összes rózsaszín pont egy kirakatüveg, amelyeket minél gyorsabban szilánkosra kell törnöd. Két szinten kell áldás nélküli tevékenységedet elvégezni, és mivel az idő elég szűk, érdemes valami szisztémát vinni bele. Amelyik szinten vagy, ott a pöttyök négyzetek, a feljebb/lejjebb lévők pedig háromszögek. Egy-két kirakat után már az örök is lövöldöznek ránk, előlük legegyszerűbb elfutni.
Bízsi

Minden háromszög egy-egy kirakatüveget jelöl. A feladat, hogy a kézhezkapott UZI-val megadott időre minden üzlet üvegét szétlőjjük. Tanácsolom, hogy a kapott tár mellé valamelyik fegyvervoltban vásárolj póttárakat az UZI-hoz, mert tapasztalatom szerint gyorsan elfogy az ólom ebben a küldetésben. Az üzeltrongálás közben nem árt figyelni a rendőrökre is, akik ámokfutásunkat megpróbálják majd időnek előtte derékba törni.
Ciao
C5

BROKEN SWORD

Hi!!!

Biztosan ismeritek a Broken Sword 1 nevezetű játékot! Ha igen AKKOR: Írországban tartok és nem tudok túljutni . Van egy kendőm amit be lehetett vizezni . De ezzel mit tegyek segítsetek !!!!!
Előre is kösz :
MArkow

Szia!

Elég nehéz erre válaszolnom, mert nem írtad meg, hogy mennyit csináltál már meg a pályából. Itt egy összefoglaló a teendőkről:

- Kérdezd a kölyköt (Maguire): Peagram 3x, dig 3x
- Kérdezd a szemüvegest (Fitzgerald): dig 1x
- Kérdezd a kocsmában a világos pulóveres embert: Peagram 1x, dig 2x, Fitzgerald 1x. Adj neki sört („kérdezd" róla /beer/), kérdezd még egyszer Fitzgeraldról.
- Kérdezd Fitzgeraldot: dig, 1x
- Kérdezd Maguire-t: dig, Fitzgerald
- Kérdezd Fitzgeraldot: dig, professor, gem, package 2x, Marquet 1x.

Fitzgeraldnak annyi.

Menj ki, az ajtótól balra találsz egy kapcsolót, használd. Vissza a kocsmába, kérj egy sört a csapostól. Mutasd meg neki a kártyát (passcard). Beszélj az öreggel, Ronnal a sarokban. Ne kérdezd, hagyd magára. Ha tüsszent, kapd fel az asztalról a drótot. Az üvegmosó régi vezetékét cseréd ki erre. Most lemehetsz a pincébe. Húzd meg jobbra a kart, menj ki a kocsmából, és nyisd ki a nagy csapóajtót, Kahn megjelenik. Menj vissza a pincébe, megkapod a zseblámpát és a kék drágakövet. Menj fel. Amikor Doyle, a világos pulcsis felemeli a karját, kapd fel a törölközőt. Menj ki. Fent jobbra ösvény, menj végig, beszélj a farmerrel. Kérdezd: Ferrari 2x, Fitzgerald 4x. Ekkor elmegy. Mássz fel a szénakazalra. Tedd a csatornanyitó szerszámot a falon lévő kis repedésbe, és mássz át a falon. Egy kecske blokkolja az utat. Menj a létrához, kezdj lemászni, a kecske odarombol, erre villámgyorsan klikkelj (rohanj) a képernyő bal oldalán lévő rozsdás vasdarabra. Kecske rendben.

Menj vissza a kocsma pincéjébe, nedvesítsd meg a törölközőt (vigyázz, hamar megszárad!). Rohanj vissza a kecskéhez, és le a létrán. Balra az ágyon zacsi, abban gipsz (plaster), markolj belőle. Próbáld meg felemelni a szobrot a kőajtó elől kétszer, öt mélyedést találsz alatta. Szórj ezekbe gipszet, majd csavard erre a vizet a törölközőből. Miután megszáradt a műved, vedd fel és illeszd a kőajtó bal oldalán lévő öt lyukba, mint kulcsot. Az ajtó nyitva, lépj be!

További jó játékot
}{redenc

MEGRENDELŐLAP

	☐ 1999/02 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/03 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/04 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/05 **200 Ft/db** (2 CD + poszter))	☐ 1999/06 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **700 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
☐ 2003/01 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/02 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/03 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/04 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/05 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/06 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvétellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

6-10

Akciójáték

Disney's BROTHER BEAR

Kenai testvérét elpusztítja egy hatalmas medve, amiért vérbosszút esküszik. Azonban a Nagy Szellemek a vadászt medvévé változtatják, így őzött vad lesz, mert Kenai testvére is útnak indul, hogy végezzen halottnak hitt testvére gyilkosával…

A Disney magával ragadó mozisikerének történetéből készült kalandjátékában mindent megismerhetsz a kitartásról, barátságról és szeretetről...

Disney Interactive

automex Multimédia

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!

Automex Multimédia Kft.

1077 Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799

www.automex.hu - info@automex.hu

PC CD

© Disney. All rights reserved.

SPACE RANGERS

A GALAXIS SORSA A TE KEZEDBEN VAN!
HARCRA FEL ŰRVADÁSZ!

1C COMPANY

ELEMENTAL Games

CENEGA

www.cenega.hu

© 2004 1C Company. Developed by Elemental Games.
Magyarországon forgalomba hozza a CENEGA Hungary Kft. Minden jog fenntartva. Tel.: (+36-1) 237 15 78